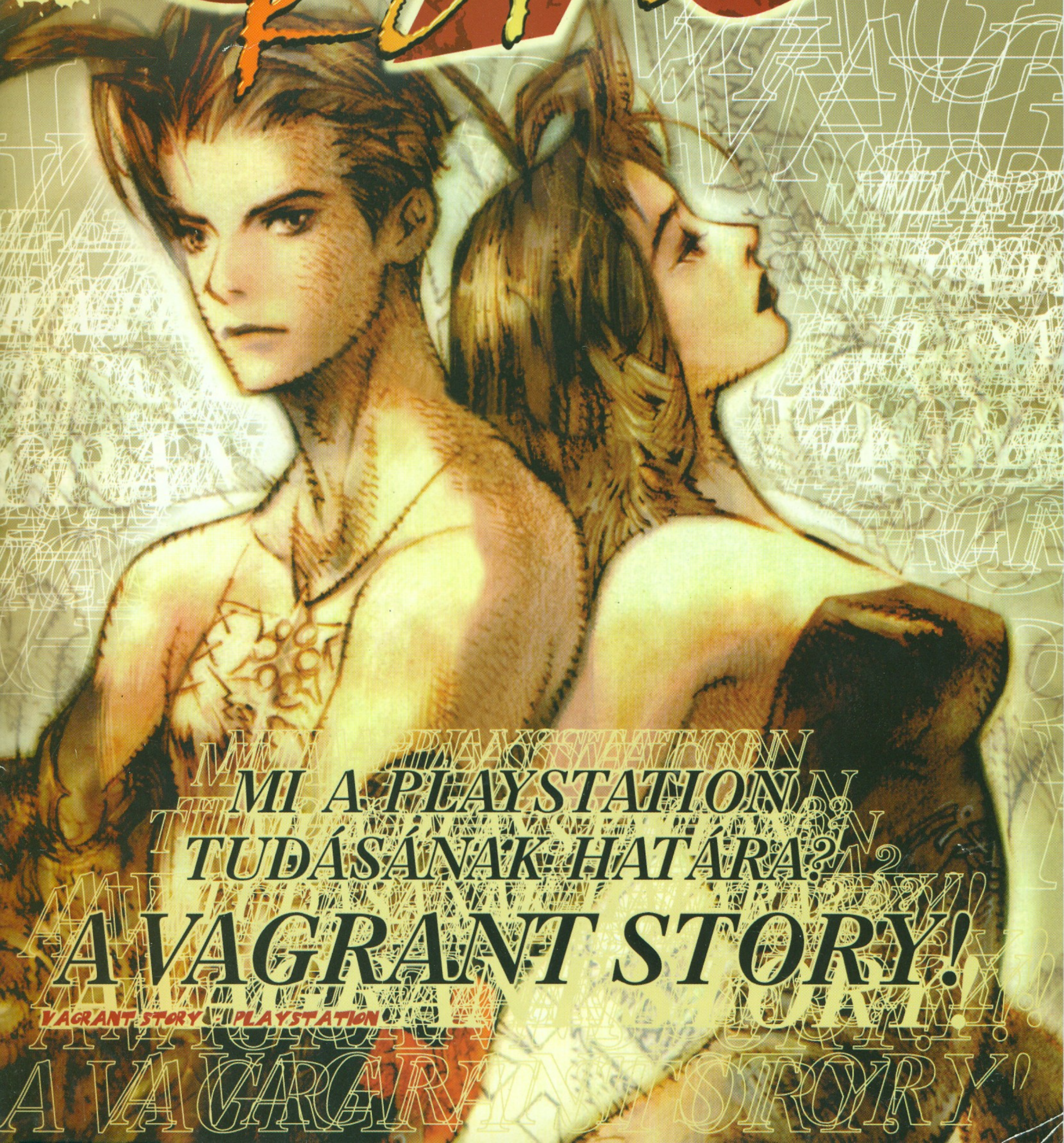
N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 FT

576 KONZOL

IV. ÉVFOLYAM ÖSSZEVONT SZÁM
2000 JÚNIUS - JÚLIUS



MI A PLAYSTATION TUDÁSÁNAK HATÁRA?

A VAGRANT STORY!

VAGRANT STORY - PLAYSTATION

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



AKCIÓ!

AKCIÓS ÁR

37999,-

PLAYSTATION



AKCIÓ!

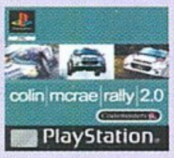
NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP + DONKEY KONG 64 + EXPANSION PAK

37999,-

PlayStation

40 WINKS	13990.-	
4X4 WORLD TROPHY	13990.-	
5TH ELEMENT	4990.-	
ACTION MAN	13990.-	
ACTUA POOL	13990.-	
ADDIDAS POWER SOCCER 2	~~14990.-~~	7990.-
AGENT ARMSTRONG	~~11990.-~~	4990.-
ALL STAR TENNIS 99	11990.-	
ALLIED GENERAL	~~13990.-~~	4990.-
ALUNDRA	~~13990.-~~	4990.-
ANNA KOURNIKOVA S.C.TENNIS	12990.-	
APE ESCAPE	12990.-	
APE ESCAPE+DUAL SHOCK	19990.-	
ARMY MEN 3D	13990.-	
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-	
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-	





ARMY MEN SARGE HEROES	9990.-	
ASSAULT	13990.-	
ATTACK OF THE SAUCERMAN	~~12990.-~~	4990.-
AUTO DETRUCT	~~11990.-~~	4990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	~~12990.-~~	4990.-
BARBIE RACE & RIDE	7990.-	
BARBIE SUPER SPORTS	9990.-	
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-	
BIG AIR	13990.-	
BIO FREAKS	~~13990.-~~	4990.-
BLAZING DRAGONS	~~13990.-~~	4990.-
BLOODY ROAR 2	~~13990.-~~	7990.-
BOMBER MAN	13990.-	
BOMBERMAN WORLD	13990.-	
BREATH OF FIRE III	13990.-	
BROKEN SWORD	11990.-	
BRUNSWICK-CIRCUIT PRO BOWLING	5990.-	
BUST A MOVE 2/PLATINUM	7990.-	
BUST A MOVE 3DX	9990.-	
C&C RED ALERT	~~13990.-~~	7990.-
C&C RED ALERT/PLATINUM	7990.-	
C&C RETALIATION	7990.-	
CARMAGEDDON	~~13990.-~~	7990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-	
CHOCOBO RACING	~~12990.-~~	4990.-
CIRCUIT BREAKERS	~~13990.-~~	4990.-
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990.-	
COMMAND&CONQUER/PLATINUM	7990.-	
CONSTRUCTOR	~~11990.-~~	7990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-	
CRASH BANDICOOT/PLATINUM	7990.-	
CRASH BANDICOOT 2/PLATINUM	7990.-	
CRASH TEAM RACING	12990.-	
CROC 2	13990.-	
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	9990.-	
CYBALL ZONE	13990.-	
CYBER TIGER	13990.-	
CYBERIA	7990.-	
DEMOLITION RACER	~~13990.-~~	7990.-
DESTREGA	12990.-	
DESTRUCTION DERBY RAW	12990.-	
DEVIL DICE	~~13990.-~~	4990.-
DIE HARD TRILOGY 2	13990.-	
DIE HARD TRILOGY/PLATINUM	7990.-	
DISCWORLD II	13990.-	
DISCWORLD NOIR	13990.-	
DUKES OF HAZARD	11990.-	
DUNE	13990.-	
EAGLE ONE-HARRIER ATTACK	13990.-	
EHRGEIZ	13990.-	
EVILZONE	~~13990.-~~	4990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
EXTREME 500	~~13990.-~~	4990.-
F1 2000	13990.-	
F1 WORLD GRAND PRIX 99	13990.-	
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-	
FIFA 98/PLATINUM	7990.-	
FIFA 99	13990.-	
FIGHTING FORCE 2	13990.-	
FINAL FANTASY VII/PLATINUM	7990.-	
FORMULA ONE 99	13990.-	
FUTURE COP LAPD	~~13990.-~~	4990.-
G POLICE 2	12990.-	
G POLICE/PLATINUM	7990.-	
GEKIDO URBAN FIGHTERS	13990.-	
GHOST IN THE SHELL	~~12990.-~~	4990.-
GHOUL PANIC	9990.-	
GRANDIA	13990.-	
GUARDIANS CRUSADE	13990.-	
GUNGAGE	13990.-	
HARD EDGE	~~13990.-~~	7990.-
HELLNIGHT	13990.-	
HERCULES/PLATINUM	7990.-	
HOT WHEELS	13990.-	
IN COLD BLOOD	14990.-	
INDY 500	~~12990.-~~	4990.-
INT.TRACK&FIELD 2	13990.-	
INT.TRACK&FIELD/PLATINUM	7990.-	
ISS DELUXE	7990.-	
IZNOGOUD	9990.-	
JACKIE CHAN STUNT MASTER	9990.-	
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 98	~~12990.-~~	4990.-
JET RIDER 2	12990.-	
KKND KROSSFIRE	~~13990.-~~	4990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	13990.-	
KULA WORLD	13990.-	
KURUSHI	7990.-	
KURUSHI FINAL	12990.-	
LEGEND	13990.-	
LEGEND OF KARTIA	13990.-	
LUCKY LUKE	11990.-	
MADDEN NFL 98	~~13990.-~~	4990.-
MASS DESTRUCTION	~~9990.-~~	4990.-
MEGAMAN 8	~~13990.-~~	4990.-
METAL GEAR SOLID-VR MISSIONS	7990.-	
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-	
MISSION IMPOSSIBLE	~~13990.-~~	7990.-
MONACO GP RACING SIMULATION	13990.-	
MONKEY HERO	~~13990.-~~	7990.-
MONSTERSEED	~~13990.-~~	7990.-
MOTO RACER/PLATINUM	7990.-	
MOTOR MASH	~~12990.-~~	4990.-
MOTORHEAD	~~12990.-~~	4990.-
MR DOMINO	9990.-	
MULAN	~~12990.-~~	7990.-
MUPET RACE MANIA	13990.-	
MUSIC	9990.-	
NANOTEK WARRIOR	~~13990.-~~	4990.-
NASCAR 2000	13990.-	
NASCAR 98	~~9990.-~~	4990.-
NBA LIVE 98	~~9990.-~~	4990.-
NBA LIVE 99	~~13990.-~~	7990.-
NHL 2000	13990.-	
NHL 98	~~9990.-~~	4990.-
NHL FACE OFF 2000	~~12990.-~~	7990.-
ODDWORLD 2-ABES EXODUS	~~13990.-~~	7990.-
ODT	~~13990.-~~	7990.-
OMEGA BOOST	~~12990.-~~	7990.-
ONE	~~13990.-~~	4990.-
OVERBLOOD	~~13990.-~~	4990.-
PAC MAN WORLD	9990.-	
PANDEMONIUM 2	~~13990.-~~	4990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-	
PERFECT WEAPON	~~13990.-~~	4990.-
PITFALL 3D	~~13990.-~~	4990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-	
POCKET FIGHTER	~~13990.-~~	4990.-
POPULOUS THE BEGINING	13990.-	
PORSCHE CHALLENGE	4990.-	
POY POY 2	13990.-	
PREMIER MANAGER 2000	13990.-	
PREMIER MANAGER 98	~~13990.-~~	4990.-
PRO PINBALL -BIG RACE USA	~~13990.-~~	4990.-
PRO PINBALL -TIMESHOCK	7990.-	
PUMA STREET SOCCER	~~13990.-~~	4990.-
QUAKE 2	13990.-	
R TYPE DELTA	~~13990.-~~	7990.-
R TYPES	~~13990.-~~	7990.-
R/C STUNT COPTER	~~13990.-~~	7990.-
RAILROAD TYCOON 2	13990.-	
RAINBOW SIX	13990.-	
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	
RAMPAGE 2	~~13990.-~~	4990.-
RAYMAN	7990.-	
RE VOLT	13990.-	
READY 2 RUMBLE BOXING	13990.-	
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	13990.-	
RIVAL SCHOOLS	~~13990.-~~	4990.-
ROAD RASH JAILBREAK	~~13990.-~~	7990.-
ROAD RASH /PLATINUM	7990.-	
ROCK & ROLL RACING 2	~~13990.-~~	4990.-
ROGUE TRIP	~~13990.-~~	4990.-
ROLLCAGE STAGE 2	~~7990.-~~	4990.-
RUGRATS	13990.-	
RUGRATS-STUDIO TOUR	7990.-	
RUNNING WILD	~~13990.-~~	4990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-	
SCARS	~~13990.-~~	7990.-
SHADOW GUNNER-ROBOT WARS	13990.-	
SHADOW MADNESS	12990.-	
SHADOW MASTER	~~13990.-~~	4990.-
SHADOWMAN	13990.-	
SHANGHAI TRUE VALOR	~~13990.-~~	7990.-
SHAOLIN	13990.-	7990.-
SILENT HILL	13990.-	
SKULL MONKEYS	~~13990.-~~	4990.-
SLED STORM	~~13990.-~~	4990.-
SOUTH PARK	~~13990.-~~	4990.-
SOVIET STRIKE/PLATINUM	7990.-	
SPACE DEBRIS	13990.-	
SPAWN	13990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	~~9990.-~~	4990.-
SPYRO THE DRAGON/PLATINUM	7990.-	
STEEL REIGN	~~13990.-~~	4990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-	
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	13990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	7990.-	
STREET SKATER	~~13990.-~~	7990.-
SUPER PANG COLLECTION	~~13990.-~~	4990.-
SUPERBIKE 2000	13990.-	
SUPERCROSS 2000	13990.-	
TAI FU-WRATH OF THE TIGER	~~13990.-~~	7990.-
TARZAN	12990.-	





TEKKEN 2/PLATINUM	7990.-	
TENNIS ARENA	13990.-	
TEST DRIVE 4	~~12990.-~~	4990.-
TEST DRIVE 6	13990.-	
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-	
THE NOTE	~~12990.-~~	4990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-	
THEME HOSPITAL	~~13990.-~~	7990.-
THEME PARK WORLD	13990.-	
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-	
TIGER WOODS 99	~~13990.-~~	4990.-
TILT	7990.-	
TINY TANK	~~12990.-~~	7990.-
TOMB RAIDER III	13990.-	
TOMB RAIDER IV	13990.-	
TOMORROW NEVER DIES-JAMES BOND	13990.-	
TOSHINDEN 4	13990.-	
TOY STORY 2	13990.-	
TRAP RUNNER	~~13990.-~~	4990.-
TRASHER -SKATE & DESTROY	12990.-	
TRUE PINBALL/PLATINUM	7990.-	
UM JAMMER LAMMY	~~12990.-~~	7990.-
URBAN CHAOS	13990.-	
V BALL	~~11990.-~~	4990.-
V RALLY 2	13990.-	
VICTORY BOXING 3	13990.-	
VIGILANTE 8	13990.-	
VIPER	~~9990.-~~	4990.-
WAR OF THE WORLDS	~~13990.-~~	4990.-
WARCRAFT II	13990.-	
WARGAMES	~~13990.-~~	4990.-
WARPATH JURASSIC PARK	~~13990.-~~	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-	
WCW NITRO	13990.-	
WCW THUNDER	13990.-	
WILD 9	~~13990.-~~	4990.-
WILD ARMS	~~13990.-~~	4990.-
WIPEOUT 3	13990.-	
WIPEOUT/PLATINUM	7990.-	
WORMS ARMAGEDDON	13990.-	
WORMS PINBALL	13990.-	
WRECKIN CREW	~~13990.-~~	7990.-
WU TANG -TASTE OF PAIN	13990.-	
WWF SMACK DOWN	7990.-	
X FILES	12990.-	
X MEN VS STREET FIGHTER	~~13990.-~~	4990.-
XENOCRACY	~~13990.-~~	4990.-
ZERO DIVIDE 2	~~13990.-~~	4990.-

Nintendo 64

ARMORINES PROJECT SWARM	17990.-	
BATTLE TANX	17990.-	
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-	
BODY HARVEST	16990.-	
BOMBERMAN HERO	16990.-	
BUGS LIFE	17990.-	
CARMAGEDDON 64	17990.-	
CASTLEVANIA-LEGAC OF DARKNESS	17990.-	
CHAMELEON TWIST	15990.-	
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-	
CHOPPER ATTACK	16990.-	
DOOM	16990.-	
EARTHWORM JIM 3D	17990.-	
F ZERO X	16990.-	
FIGHTERS DESTINY	16990.-	
GT64	~~16990.-~~	4990.-
HOLY MAGIC CENTURY	17990.-	
HOT WHEELS	16990.-	
HYDRO THUNDER	16990.-	
IGGYS RACKING BALL	16990.-	
LAMBORGHINI	15990.-	
LEGO RACERS	12990.-	
LODE RUNNER 3D	16990.-	
LYLAT WARS	12990.-	
MADDEN NFL 99	16990.-	
MARIOKART 64	12990.-	
MICRO MACHINES 64 TURBO	17990.-	
MISSION IMPOSSIBLE	16990.-	
MONACO GP RACING SIMULTAION	17990.-	
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-	
MYSTICAL NINJA 2	17990.-	
NASCAR 99	16990.-	
NBA JAM 99	17990.-	
NEW TETRIS	17990.-	



NHL 99	16990.-	
NUCLEAR STRIKE 64	17990.-	
PEN PEN	16990.-	



PENNY RACERS	17990.-	
PERFECT DRAK	17990.-	
POKEMON STADIUM-TRANSFER PAK	19990-.	
QUAKE	9990.-	
RAKUGA KIDS	17990.-	
RIDGE RACER 64	17990.-	
RTAMPAGE WORLD TOUR	16990.-	
RUGRATS	17990.-	
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-	
SCARS	16990.-	
SILICON VALLEY	16990.-	
SOUTH PARK RALLY	17990.-	



STAR WARS-ROGUE SQUADRON	17990.-	
STARSHOT-SPACE CIRCUS FEVER	16990.-	
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-	
TOP GEAR RALLY	16990.-	
TUROK 3-RAGE WARS	17990.-	
VIRTUAL POOL 64	17990.-	
WETRIX	15990.-	
WLS 2000	17990.-	
WORLD CUP 98	~~14990.-~~	2990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-	
XENA WARRIOR PRINCESS	17990.-	
YOSHI STORY	16990.-	
ZELDA	17990.-	

COLOR GAME BOY

10PIN BOWLING	9990.-	MICRO MACHINES 1&2	9990.-
4X4 WORLD TROPHY	9990.-	MISSILE COMMAND	9990.-
720	9990.-	MR NUTZ	9990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-	MS PAC MAN	9990.-
ANTZ	9990.-	MUPPETS	9990.-
ARMORINES PROJECT SWARM	9990.-	NBA PRO 99	9990.-
ARMY MEN	9990.-	NHL 2000	9990.-
BATTLESHIP	9990.-	PAC MAN	9990.-
BATTLETANX	9990.-	PAPERBOY	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-	PAPYRUS	9990.-
BUBLE BOBLE	9990.-	PITFALL	9990.-
CARMAGEDDON	9990.-	R TYPE DX	9990.-
CATWOMAN	9990.-	RAMPAGE	9990.-
CENTIPEDE	9990.-	RATS	9990.-
CHASE HQ	9990.-	ROADSTERS	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-	RONALDO V FOOTBALL	9990.-
DIE SCHONE UND DAS BIEST	9990.-	RUGRATS	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-	SHANGHAI POCKET	9990.-
FIFA 2000	9990.-	SPIROU	9990.-
FINAL FANTASY	9990.-	SPY HUNTER-MOON PATROL	9990.-
FINAL FANTASY II	9990.-	SPY VS SPY	9990.-
FROGGER	9990.-	STRANDED KIDS	9990.-
GEX	9990.-	SUPER BREAKPUT	9990.-
HEXCITE	9990.-	SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
KLAX	9990.-	SUZUKI ALLSTAR	9990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	9990.-	TAZMANIAN DEVIL	9990.-
LAS VEGAS COOL HAND	9990.-	THREE LIONS	9990.-
MADDEN NFL 2000	9990.-	TONIC TROUBLE	9990.-
MARIO GOLF	9990.-	TUROK RAGE WARS	9990.-
MASK OF ZORRO	9990.-	VEGAS GAMES	9990.-
MAYA THE BEE	9990.-	YODA STORIES	9990.-
MICKEYS RACING ADVENTURES	9990.-	ZELDA	9990.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-	MR NUTZ	7990.-
ALADDIN	7990.-	MULAN	9990.-
ANIMANIACS	7990.-	NBA JAM 99	9990.-
ASTERIX	6990.-	NIGEL MANSELL WORLD CHAMP.	7990.-
ASTERIX & OBELIX	6990.-	NOTRE DAME	9990.-
BATMAN-RETURN OF JOKER	6990.-	ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-	PAPERBOY	7990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-	PINOCCHIO	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	7990.-	POCAHONTAS	7990.-
DAFFY DUCK	6990.-	POKEMON SÁRGA	9990.-
DARKWING DUCK	7990.-	POPEYE 2	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-	REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
DONALD DUCK IN MAUI MALARD	7990.-	ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
DONKEY KONG CLASSIC	6990.-	SMURFS 2	7990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-	SMURFS 3	7990.-
DRAGONS LAIR	7990.-	SPIROU	7990.-
DROPZONE	9990.-	SPY VS SPY	6990.-
GHOSTBUSTERS II	7990.-	SUPER BATTLETANK	6990.-
GODZILLA	7990.-	SUPER HUNCHBACK	6990.-
GRAND PRIX	7990.-	SUPERMAN	7990.-
GREMLINS 2	6990.-	TALE SPIN	7990.-
HARVEST MOON	7990.-	TAMAGOTCHI	7990.-
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOX	7990.-	TARZAN	6990.-
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADER	7990.-	TAZMANIA	6990.-
ISS SOCCER	9990.-	TINY TOONS BABS BIG BREAK	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-	TINY TOONS WACKY SPORTS	7990.-
JELLY BOY	6990.-	TOP GUN	7990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-	TRACK & FIELD	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-	TUROK	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-	WATER WORLD	6990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-	WAVE RACE	7990.-
LITTLE MERMAID	7990.-	WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-	WWF ATTITUDE	9990.-
MEGA MAN	7990.-	WWF RAW	5990.-
MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE	7990.-	YOGI BEAR GOLD RUSH	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-	YOSHIES COOKIE	5990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	4999.-
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	HÍVJ!
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!

Kábelek:

-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

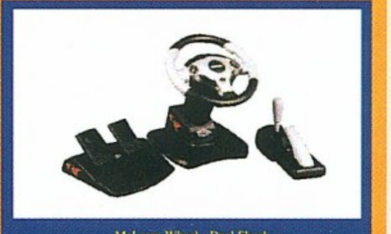
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!

SEGA DREAMCAST CD-K

MONACO GP RACING SIMULATION	16990.-
POWER STONE	16990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER IV	17990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

59999,-



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

TARTALOM



Vagrant Story



Gekido



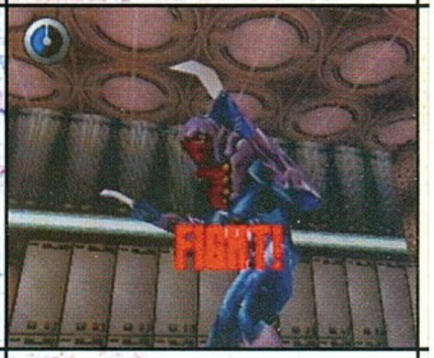
Chase The Express



V-Rally 2



Sword of the Berserk



Hybrid Heaven



Ghoul Panic

576 Konzol A megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132. Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296
Nyomás:
Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes
és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft.,
1137 Budapest,
Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest,
Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt,
NH Rt és alternatív
terjesztők
Előfizethető: 576 KByte
(Comgame Kft.),
1389 Budapest,
Pf.: 132.
E-mail: 576konzol@576.hu
Website: www.576.hu
Címlap: Vagrant Story

aktuális 29

Az előző számban bitang nagy hibát vétettem, elfelejtettem frissíteni az impresszumot, és mielőtt bármit szólnék, helyesbítek: a Konzolt nem régi nyomdánk, hanem az új, Offset és Játékkártya nyomda készítette. Nekik köszönhetitek tehát az megújult, elsöprő sikert arató külsőnket.

Elérkeztünk végre a nyári összevont számhoz, amely szokásunktól eltérően nem duplaszám, de legalább az ára is ugyanaz maradt. Igyekeztünk minél több nagyobb kaliberű anyagot bemutatni, hogy aki unja a strandot meg a bikinis csajokat, az el tudjon szórakozni kedvenc konzoljával. Egyébiránt ha duplák lettünk volna, azt is könnyedén meg tudtuk volna tölteni – fájt is a szívem, hogy a Colin McRae Rally 2 kimaradt – de hát kell valami augusztusra is.

A szünet után még egy fontos új dolgot vezetünk be, amelynek "előszele" már látható Veres Miki professzor cikkeinél – ez pedig az értékelő átalakulása. Úgy éreztük, hogy ez a betűszínezgetős rendszer nem tükrözi eléggé a játékok közötti különbséget, meg nekünk is nagyon macerás volt bíbelődni vele. Ezért megtartottuk ugyan a szokott kategóriákat, de inkább egy sokkal egyszerűbb rendszerrel értékeljük őket. Siralmas, elmegy, közepes jó, kiváló – vajon erre az összevont számra melyik illik rá...?

Martin



01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28

HÍREK

Az e havi híreinken még igencsak meglátszik az E3 hatása. Azt hiszem jobbnál jobb játékokat sikerült összeválogatnom, sőt néhány tűzforró anyag hely hiány miatt ki is maradt. Hihetetlen játékmennyiség érkezik PS-re, PS2-re és Dreamcast-ra is. A N64-en már kevesebb a programkínálat, de ami van, az fantasztikus minőségű lesz. Éppen ezért, mivel már négy géptípussal is foglalkozunk itt a Hírek hasábjain valószínű, hogy a következő számtól növekedni fog a rovat terjedelme!

APRÓ

☞ A korábban híreink között szereplő Zelda Gaiden (N64) címe megváltozott, a végleges cím The Legend of Zelda: Majora's Mask lesz. Előreláthatólag a játék tartalmazni fogja az összes olyan apróságot, ami az eredeti Zeldából kimaradt. Lesz Expansion Pak támogatás is, és ezzel együtt feljavított grafika.



☞ Igaz, hogy nem egy mai hír, de olyan érdekes, hogy mindenképpen el kell mondanom. Mint ismeretes a PlayStation 2 megjelenését követően a japán kormány export korlátozást vezetett be a gépre, e szerint két gépnél többet csak engedéllyel lehetett ki vinni az országból. Az korlátozás indoklása egészen megdöbbentő volt, e szerint: "A PlayStation 2 egyes alkatrészei katonai alkalmazásra is felhasználhatók, pld. irányítható rakéták vezérléséhez". Ez aztán nem semmi, még a Sony sem gondolta, hogy ilyen jó gépet készített! A korlátozást persze azóta már régen feloldották, így semmi akadálya a PS2 decemberi európai premierjének.

☞ Egyre jobban terjed a konzoloknál is az Internetes játék. A Dreamcast-os játékok egész széles skálája nyújt majd efféle lehetőségeket (nézzétek meg a mostani híreket, majd az összes DC játéknak van Online támogatása) és PlayStation 2-n (aminek a szakemberek szerint hihetetlenül jó – a Dreamcast-nál sokkal jobb – hálózati lehetőségei vannak) is adott lesz. Dreamcast-tal elméletileg akár PC-s játékosokkal is kiállhatunk, míg PS2-höz valószínűleg lehetőség lesz – modem mellett – mobiltelefonnal Netezni. PS2-höz lehet majd venni egy merevlemez meghajtót (30 Gigabyte tárolókapacitással), oda lehet majd letölteni a Net-ről leszedett dolgokat. Nagyon nagy lehetőségek rejlenek az Internetes játékban és ha ezt a cégek kihasználják (és úgy néz ki, hogy kihasználják), akkor új korszak köszönt be a konzolok életében.

☞ Bár Japánban a Final Fantasy IX még meg sem jelent, már most 500 ezer darabos megrendelés érkezett a SquareSoft-hoz, nem beszélve a több ezer eladott figuráról, amelyek a játék főszereplőit ábrázolják. A megjelenés dátuma Japánban július 19., míg az első angol nyelvű változat szeptember-október tájékán jelenik meg. A képen a játék egyik főszereplője, Vivi látható. Bővebbet a Japán verzió megjelenése után.



☞ Nagy örömömre szolgál, hogy a Konami bejelentette két új Suikoden játék megjelenését is. Az első még PlayStation 1-re várható Suikoden Volume1 – Swordsman of Harmonia címmel. Ez egy kiegészítő, vagy ha úgy tetszik küldetéslemez lesz az első két részhez. Több ismert szereplő felbukkan majd. A megjelenés 2000 végére van időzítve. Érdekes, hogy számozással van ellátva a játék (Volume 1.), ami azt feltételezi, hogy lesz még néhány ilyen kiegészítő rész. A másik játék a Suikoden 3, ami PlayStation 2-re jön, ám a munkálatokat csak most kezdte a Konami, ezért még nincsenek részletek. Ha találok eme két játékhoz képet még bővebben is foglalkozok majd velük.

ARMADA 2: EXODUS DREAMCAST

Metro3D

Az Armada 2 egy igen ígéretes játék lesz Dreamcast-ra. Alapjában véve egy űrhajós-lövöldözős cuccról van szó, melyben 6 különböző faj közül választhatjuk ki a megfelelőt. A játékot várhatóan egy nagyon jó real-timeos grafikával készítik mely – a képekből ítélve – bomba jól fog kinézni. A sztori során az űr szinte minden veszélyforrásával találkozhatunk, repülhetünk aszteroidamezőben, plazmafelhőkben, energiaviharokban stb. Ráadásul lehetőség nyílik a hajónk fejlesztésére is. A legjobb, hogy a játék online, azaz Internetes támogatással fog kijönni, előreláthatólag 2000 őszén.





FEAR EFFECT – RETRO HELIX PLAYSTATION

Eidos/Kronos

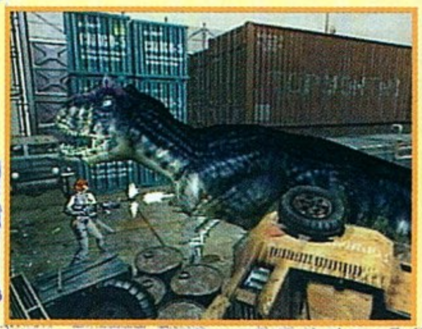
Készülőben van az új Fear Effect epizód is, ami a Retro Helix alcímet viseli. Maga a történet azt a manapság egyre jobban kirajzolódó trendet követi, hogy nem folytatása lesz az előző résznek, hanem az előzménye. Ebből a részből megtudhatjuk, mi hozta egy csapatba Hanát, Deke-t és Glas-t. Az ismert szereplőkön kívül bemutatkozik egy új hősnő is, a gyönyörű Rain Qin, aki Hana partnere volt. Érdekes helyszíneken is megfordulunk majd: New Yorkban, vagy Walled City-ben, illetve Hong Kong-ban. Összesen 800 különböző kameranézet lesz a játékban és kb. 60 új ellenfél. A RH-hez közelítőleg 120 percnyi videóbejátszást készítettek a programozók, amelyek most is a háttérként fognak szolgálni a helyszínekhez. A készítők ígérete szerint feljavítják a grafikát, például a szereplők most jobban fognak kinézni, kevésbé lesznek szögletesek. A grafikáról pedig csak annyit, hogy mikor képeket találtam a játékhoz nehezen hittem el, hogy a program tényleg PlayStation-re készül. A megjelenés 2000 telére van időzítve.



DINO CRISIS 2 PLAYSTATION

Capcom

A Capcom már javában készíti a Dino Crisis folytatását. A játék főszereplője továbbra is Regina, aki egy évvel az első rész után újabb kalandokba keveredik a dinókkal. A sztori nagy része most a szabadban fog játszódni, kevesebb lesz a beltéri helyszín csakúgy, mint azt a Resident Evil 3-nál láthattuk. A legfőbb újdonság, hogy még több fajta dinó fog szerepelni, mint eddig, a változatos ellenfelekre tehát nem lehet majd panaszunk. Az új ellenfeleken kívül persze új főszereplők is gazdagítják a történetet, és több arcade elemet csempésznek a játékba a készítők – pld. létrehoznak egy bizonyos kombórendszert, amivel nagyon bika támadásokat lehet a dinókra mérni. A grafikán is javítanak, tehát külsőleg a szokásos Capcom minőséget kapjuk, és ha nem lesz olyan unalmas a DC2, mint az első rész volt, akkor egy igazán jó anyagot vehetünk kézhez 2000 vége felé.





DINOSAUR PLANET NINTENDO 64

Nintendo/Rare

A Dinosaur Planet az egyik legígéretesebb N64 játék, ami megjelenik. Stílusát tekintve egy harmadik nézőpontot használó 3D-s akció kaland anyagról van szó, ami a Zelda feljavított grafikus engine-jével készül. Ebből következőleg a DP tökéletes grafikával fog rendelkezni, amit biztosít a 4 MB-os Expansion Pak támogatás. A játékban két főszereplő közül választhatunk (Sabre és Krystal), és mindkettőjük alapvetően különbözik egymástól. A DP rengeteg kalandot, akciót és interakciót azaz beszélgetést ígér, mindezt egy 512 Megabites kártyában – tehát elképzelhetitek micsoda hatalmas méretű lesz a program. A megjelenési dátum még nincs pontosan tisztázva, de a legutóbbi infók szerint lehet, hogy nyárra lesz belőle valami.





MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND PLAYSTATION

Electornic Arts/Dreamworks

Nagy örömmel fogadtam a hírt, miszerint készül a Medal of Honor folytatása. Az első részt különösen szerettem (a legjobb jelenet az volt, amikor egyszer véletlenül sikerült az ellenfelet tökön lőni, szerencsétlen perceken keresztül vonaglott). Az új epizód az első rész előtt játszódik és egy új főszereplőt köszönthetünk benne, aki egy nő. Manon-nak hívják és a profi játékosoknak biztosan ismerős a neve, mert ő osztogatta a küldetéseket az első részben. Most a francia ellenállási mozgalomban teljesítünk szolgálatot. Összesen hét pályán, valamint 22 küldetésen kell keresztül verekedünk magunkat, melyek igen változatos helyszíneket takarnak (Németország, Franciaország, Olaszország, Görögország, Észak-Afrika stb.). Lesznek járművek, melyeket ki is lehet próbálni (tank, motor, kétéltű stb.) és új fegyverekkel is irthatjuk a nácikat. Kétjátékos mód biztosan lesz, de egy négyjátékos módnak jobban örülnénk, nem!? Sajnos megjelenési dátummal nem tudok szolgálni, mivel ezt még nem hozták nyilvánosságra.





QUAKE 3: ARENA DREAMCAST

Id Soft

A Quake 3 minden ízében egy különleges játék. A program PC-re készült el már egy jó ideje és érdekessége, hogy nincsenek benne szörnyek. Ellenfelek gyanánt speciális mesterséges intelligenciával ellátott harcosok, úgynevezett "bot"-ok ellen kell küzdeni. Ezek a "bot"-ok úgy harcolnak, mintha normális emberi játékosok lennének – taktikáznak, menekülnek, elbújnak stb. Éppen ezért a programot direkt többjátékos Internetes verzióban írták. A másik érdekessége az anyagnak a hihetetlen grafikájában rejlik, PC-n sokan a legjobb grafikájú "emberszimulátornak" tartják – nem véletlenül. És, hogy várhatóan milyen lesz a Dreamcast verzió? Nos grafikailag lehet, hogy nem éri le a PC-s változatot, de hangulatában biztosan. Áthozzák a PC-n látott összes pályát, sőt még külön a Dreamcast verzióhoz is írnak szinteket. A fegyverek is megmaradnak. Itt is "bot"-ok ellen kell küzdeni és ami a legjobb, lehetőség lesz Internetes játékra is, sőt az előzetes információk szerint nemcsak Dreamcast tulajok ellen lehet majd küzdeni, hanem PC-sek ellen is! A kérdés csak az, hogy ehhez a Dreamcast 56K-s modeme elég gyors-e? Ha Dreamcast tulaj ellen játszunk mindenképp, de ha PC-s ellen – hát azt majd meglátjuk. További érdekesség, hogy ez lesz az első olyan konzolos emberszimulátor, ahol játszhatunk a fantasztikus billentyűzet+egér kombinációval. Megjelenési dátum még nincs.



WIPEOUT FUSION PLAYSTATION 2

Psygnosis

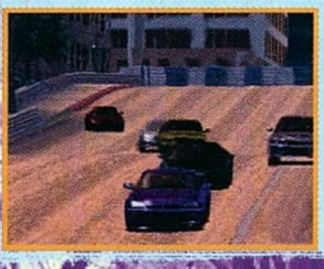


Egyelőre keveset lehet tudni az új WipeOut-ról, viszont képeink már vannak, amik elárulják, hogy a játék gyönyörű külsővel fog rendelkezni – az a kép, ahol a dombok alatt egy vékony ködlepel lebeg GYÖNYÖRŰ. 1995-ben a WipeOut volt az első játék, ami megmutatta mire képes a PS, és a készítők ígérete szerint a Fusion-nal ugyan ez lesz a helyzet. A régi sorozatból áthoznak jó néhány hajót, viszont a pályákat teljesen újra tervezik. A megjelenés az év végén várható.

GRAN TURISMO 2000 PLAYSTATION2

Sony/Polyphony

Már több említést is tettünk a GT2000-ről, de még nem foglalkoztunk részletesebben vele. Ráadásul volt szerencsém látni a TV-ben a játék egy korai 20%-ban kész demóváltozatát, plusz egy Kazunori Yamauchival – a játék főprogramozójával – készült interjút, így most közreadom az észrevételeimet. A GT2 már most, ebben a korai változatban sokkal jobban néz ki, mint bármelyik eddig megjelent autóversenyes játék – messze jobb a Ridge Racer V-nél. Ha a számokat nézzük, szintén elképedhetünk. A képernyőn a demóváltozatban 2 millió poligon volt egyszerre a képernyőn (a PS1 összesen tud egymilliót), de a végső változatban ez a szám valószínűleg eléri a 10 milliót is. Ezt a grafikát a gép 60 fps sebességgel mozgatja (a GT2 30 fps-sel futott). Ehhez hihetetlen fény- és hőeffektusokat társítanak: a nap vakítóan a kamerába sütött, az aszfalton hullámzott a forró levegő, valamint a táj tükröződött a kocsin – azt hittem, az introt mutogatják. Maga az autó kidolgozottsága is remek volt, 4500-5000 poligonból állt (PS1-en a legjobb autóversenyeknél ez a szám kb. 500 poligon) – hihetetlen, és ráadásul ez még csak egy demó! A játék tartalmazni fogja mindazt, ami a GT2-ben volt (autókat, pályákat stb.), sőt még egy rakás új dologgal is kiegészítik – lehet, hogy lesz négyes osztott képernyős mód is! Új pályákon kívül olyan autómárkák is szerepelni fognak, amelyek az előző részekből valamiért kimaradtak, pld. a Ferrari, Lamborghini, vagy a hivatalos Porsche. A GT2000 Japánban nyáron jelenik meg, de nekünk európai játékosoknak szerencsénk van, mert előreláthatólag a játék a PS2 európai megjelenésével egy időben már kapható lesz. Sőt elképzelhető, hogy megjelenik egy játéktermi verzió is a játékból!







STAR WARS : EPISODE I. – BATTLE FOR NABOO NINTENDO 64

LucasArts/Factor 5

A Factor 5, akiknek a Rogue Squadron-t is köszönhettük, egy új SW játékot készít. Ez sok mindenben az említett Rogue Squadron-t követi – küldetéseket kell megoldani. A különbség annyi, hogy többfajta SW gép választható és a terep is igen változatos – megfordulunk Theed utcáin és a Naboo bolygó felett is az űrben. A játékban összesen 16 pályát kell teljesíteni egy ellenállási mozgalom tagjaként, akik fel akarják szabadítani a Naboo-t a megszálló Kereskedelmi Szövetség uralma alól – tehát a játék és a film szoros kapcsolatban lesz egymással. Megjelenés az év második felében esedékes.



SONIC SHUFFLE DREAMCAST

Sega

Mindig nagy örömömre szolgál, ha a Sonic-ról beszélhetek. Még a MegaDrive-os korszakomból a Sonic volt a kedvenc anyagom és a mai napig a platformjátékok Istenének tartom. A Sonic Shuffle egy különleges Sonic cucc lesz, ugyanis nem egy platform játékot kell elképzelni hanem egy Mario Party típusú ügyességi programot. A SS teljes egészében a N64-es MP klónja lesz, tehát szórakoztató ügyességi feladatokat kell benne megoldani. A játékban Sonic mellet barátai is választhatók, úgy mint Tails, Knuckles, Amy. A történetben meglepetésre nem Dr. Robotnic a főgonosz (állítólag nem is szerepel a játékban – nélküle mondjuk nehéz egy IGAZI Sonic játékot elképzelni), hanem egy Void nevű figura, aki elrabolja az összes dimenzióban élő emberek reményeit és álmait. Sonicra és társaira vár a feladat, hogy legyőzzék Void-ot és visszaadják az álmokat az embereknek. A játékban a szereplők klasszikus stílusban rajzolt grafikával készültek, így akarták a készítők még rajzfilmszerűbbé tenni a játékot. Természetesen lesz négyjátékos mód is, sőt még Internetes Online játékra is lehetőség van. A megjelenés 2000 végére várható.

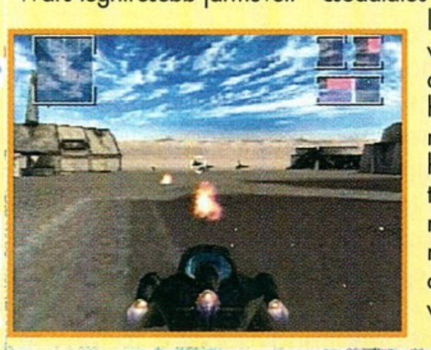




STAR WARS: DEMOLITION PLAYSTATION

LucasArts/Activision

A Demolition egy különleges Star Wars progi lesz, mivel egy Twisted Metal illetve Viglante 8 típusú lövöldözős vezetős stílusú anyag lesz. A programot a Viglante 8 készítői csinálják. A játék tartalmazza a Star Wars leghíresebb járműveit – csodálatos masinákat lehet birtokba venni – és azokkal lehet harcba szállni. Előreláthatólag lesz többfajta multiplayer mód is, de csak 2000 vége felé.



UNREAL/UNREAL TOURNAMENT PLAYSTATION/PLAYSTATION2

Epic Games

Az Unreal egy nagysikerű PC-s emberszimulátor, amelyet várhatóan átírnak PS-re is. Részleteket még nem lehet tudni, de az már biztos, hogy a játék szebb lesz, mint a Quake 2 és lesz multiplayer mód is. Még ennél is örömteli hír, hogy a folytatás az Unreal Tournament PS2-re fog elkészülni. Erről tudni kell, hogy – hasonlóan a Quake 3-hoz – ezt a játékot is kizárólag többjátékos módra írták, tehát itt is "bot"-okat kell irtani (lásd. a Quake 3 blokkját). Ezenkívül lesz osztott képernyős többjátékos mód és lehet, hogy a PS2 két fantasztikus USB bemenetének segítségével Interneten is tudunk majd játszani. Sokan azt mondják, hogy az UT – nem a grafikában – még a Quake 3-nál is jobb, legalábbis PC-n. A PS2-es változat 100%-ig a PC-st követi mind pályáiban, mind a fegyverekben, persze lesznek majd külön a konzol verzióhoz megírt pályák is. Az Unreal PS-re az év végén, míg a PS2-es Unreal Tournament a gép megjelenésével kb. egy időpontban jelenik meg. A képek a PS2 verzióból valók.



Veres Miki

NYERTESEK

DISNEY JÁTÉK – DOMBOVÁRI ANITA, BUDAPEST

RÖMI JÁTÉK – GORCSIK FERENC, NAGYFÜGED

TONY HAWK JÁTÉK – ÁGOCS LÁSZLÓ, JÁSZLADÁNY

TOY STORY 2 JÁTÉK – FŐZŐ GÁBOR, 3200, GYÖNGYÖS

DIE HARD JÁTÉK:
SZALAI JÓSZEF, KISÚJSZÁLLÁS
SZOLLÁR GERGELY, KAPOSVÁR
FERENCZI LAJOS, ZALASZENTGRÓT
KOVÁCS ANDRÁS, MÓR
HANGÓDI CSABA, BUDAPEST

MUSIC JÁTÉK – BENCZE CSABA, BONYHÁD

PLAYSTATION JÁTÉK – MICHALEK ZSOLT, VÉRTESSZŐLŐS

ÚJ E3 JÁTÉK!

Úgy gondoltuk, hogy nem őrizgetjük tovább azt a több tonna cuccot, amit az idei E3-on Los Angelesben hangyaszorgalommal gyűjtögettünk! Készítettünk belőlük vagy 15 "egységcsomagot", melyek a legelképesztőbb dolgokat tartalmazzák. Van, amelyikben póló lapul, a másikban Manga videokazetta, Manga matricák, tollak, kulcstartók, golflabdák, baseball-sapka, CD tartó és még ki tudja mennyi apróság. Egy ilyen csomag a tiéd lehet, ha helyesen felelsz a következő pofon egyszerű kérdésre:

Minek a rövidítése az E3?



A válaszokat lehetőleg levelezőlapon, **augusztus 8.-ig** küldjétek be címünkre:

1389 Budapest, Pf.: 132

NTSC

ベイグラントストーリー VAGRANT STORY™

NEM MINDENNAPI TÖRTÉNET!



Mindig tudtam, hogy a Squaresoft egy isten. Nincs még egy olyan szoftverkészítő cég, amely ennyire kifinomult és szinte már tökéletes játékokat készítsen, mint ez a cég. Egyszerűen ha a Square keze valamiben benne van, az már szinte biztosíték arra, hogy egy nem mindennapi játék lesz belőle. Ebben a számunkban két ragyogó példa is van erre, az egyik a még a Final Fantasy Tactics-ot is túlszárnyaló Front Mission 3 és az általam tesztelt Vagrant Story. Ez utóbbi állítom, hogy a PlayStation történelem egyik legjobb játéka. Csodálatos, hogy a Square mit képes kihozni ebből a "kis" 32 bites masinából. Ahol eddig megjelent a Vagrant Story, óriási vihart kavart – Japánban például még a legnevesebb PlayStation újságoktól is tökéletes értékelést kapott, és arrafelé ez eddig csak nagyon kevés proginak sikerült!



A Vagrant Story egy középkori stílusú RPG, illetve stratégiai elemekkel átitatott akció-kaland játék. Leginkább a Parasite Eve-hez tudnám hasonlítani, de annál sokkal összetettebb és hosszabb, no meg a grafikája is teljesen más. A játék grafikája ugyanis teljes egészében Metal Gear Solid stílusú, egész biztosak vagyunk Martinnal, hogy a készítők a Metal Gear enginejének egy részét, vagy annak koppintását használták fel. De nem csak, hogy felhasználták, hanem fel is javították azt, hisz grafikailag a VS túltesz a Konami sikerjátékán! A grafikán kívül az átvezető jelenetek hasonlítanak még nagyon a Metal Gear-re. Szinte megszólalásig hasonló filmszerű bevágások, mozi-hatást keltő kameranézetek tarkítják az átvezető animációkat melyek – talán mondanom sem kell – a játék grafikájával készültek. A készítők kedvelték az úgynevezett "motion-blur" effektet. Ez olyan, amikor úgy érezzük, hogy elhomályosodik a gyors mozdulatoktól, rezgésektől a kép – ilyet a Metal Gear-ben sokszor láthattunk. A rendezés egyszerűen tökéletes, tényleg profi munkáról van szó. Az intrón is megmutatkozik a profizmus, rövid de minőségileg kifogástalan.



LEÁ MONDE, A POKOL VÁROSA

A Vagrant Story főszereplője Ashley Riot, aki a VKP (Valendia Knights of the Peace) titkosügynöke. Ashley azt a megbízást kapja, hogy társával Merlose-zal (aki egy csini nő) mentse meg Barboda báró fiát, akit egy kastélyból akarnak elrabolni. Ashley elindul a kastélyba, ott azonban szembetalálja magát Sydney-vel, aki Müllenkamp nevű ellenállási szervezet vezetője. Ők akarják elrabolni a báró fiát. Mivel Sydney ellenállást tanúsít Ashley egy nyilat ereszt egyenesen a szívébe, ám nagy meglepetésére voltaképp semmi sem történik. Sydney egy mozdulattal kihúzza a nyilat a szívéből és egy elég nagydarab szörnyet ereszt hősünk nyakába. Mint később kiderül Sydney-nek természetfölötti, sőt démoni hatalma van, és képes belelátni azoknak az embereknek a múltjába és lelkébe, akiket megismert. Időközben az ember rablás sikerül és a fiút egy Leá Monde nevű helyre hurcolják. Leá Monde egy 2000 éves város. Régebben egy bevehetetlen vár volt, Valendia legerősebb vára, de mára egy 25 évvel ezelőtti földrengés következtében az egész város csak egy romhalmaz, ám még mindig fura dolgok történnek ott. Ashley és Merlose elindulnak Leá Monde-be, ám a városba csak egy nagy labirintusrendszeren keresztül vezet az út. Persze főhősünk fejébe veszi, hogy megtalálja Sydney-t, Merlose-t pedig megbízza, hogy ha nem tér vissza hozzon segítséget. Merlose el is indul, ám összefut Sydney-vel... Mindeközben – erről hőseink semmit sem tudnak – a báró elrendeli, hogy égessék porrá fiával együtt – Leá Monde-t.

Tehát azt a feladatot kapjuk, hogy találjuk meg Sydney-t és derítsük ki miért is jött ide Leá Monde-be, ebbe a szellemvárosba. A történet nagyon jó, mint ahogyan azt a Square játékoktól már megszoktuk, rengeteg váratlan fordulat és izgalmas esemény történik, mire eljutunk a játék végéig.

A HARCI RENDSZER ALAPJAI

A Vagrant Story-ban nagy labirintusrendszereket kell bejárnunk és felfedeznünk, melyek hemzsegnek a szörnyektől. Igazság szerint a labirintusokat felfedezni nem nagy nehézség, mivel mindig a közelben található a továbbjutás. Éppen ezért a játékhoz felesleges is bármiféle végigjátszást gyártani, mivel mindig egyértelmű, hogy merre kell tovább menni – csak figyelmesen járjuk be a szobákat. Persze kisebb elágazások vannak, de némi járkálással minden felfedezhető.

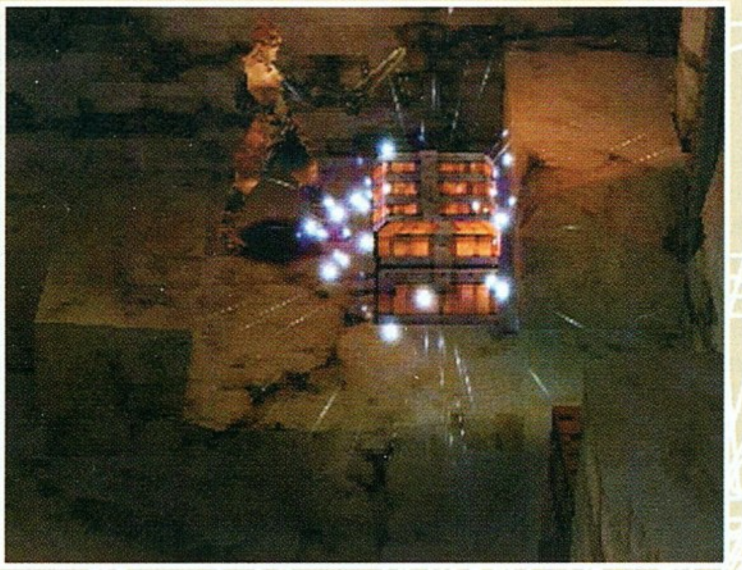


A szörnyek elleni harc leginkább a Parasite Eve-hez hasonlít. A támadáshoz a Körrel vehetjük elő a fegyverünket, ekkor megjelenik Ashley körül egy gömb, ez mutatja mekkora távolságra üthetünk vagy lőhetünk. Itt viszont a Parasite Eve-vel ellentétben nincs idő, aminek el kell telnie a következő támadáshoz, tehát szinte rögtön támadhatunk egymás után. Ha ellenfelünk feje fölött megjelenik egy fehér buborék kis pontokkal, akkor hamarosan támadni fog, ha pedig egy felkiáltó jelet látunk akkor már jön is a támadás. Remek dolog, hogy eldönthetjük, ellenfelünknek melyik testrészét sebezzük meg. Ez szintén sokat számít. Például ha lábra megyünk lebénithatunk bárkit – lassabban fog mozogni, ha pedig fejre ütünk meggátolhatjuk ellenfelünket a varázslásban. Persze a mi testrészeink is sérülni fognak – ezt egy kijelző mutatja a bal alsó sarokban. Amíg világoskék színű, addig vagyunk rendben. Minél sérültebb egy testrészünk annál nagyobb sebzéseket fogunk kapni – a kijelző egyre sárgább, majd pirosabb lesz.

Mikor valakit megtámadunk, alul egy kijelző mutatja, hogy a támadás várhatóan mennyit fog sebezni (HP) és mekkora esélye van annak, hogy sikeres lesz, azaz, hogy eltaláljuk-e a célpontot (%). Ez a bal felső sarokban található Risk értékétől függően változik. Tehát ha a Risk nagy, akkor egyre kevesebb az esélye annak, hogy eltaláljuk az ellenfelet, viszont annál nagyobbat is fogunk se-

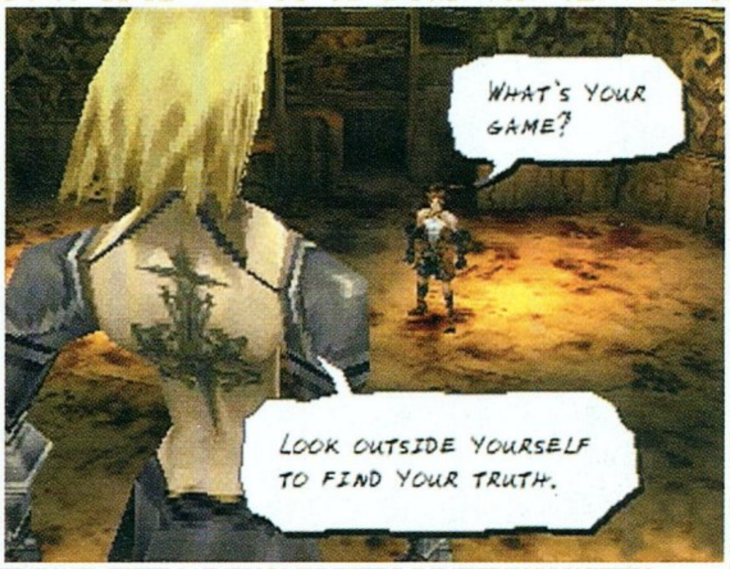
bezni, ha sikerül a támadás. Ha viszont a Risk értéke alacsony, nagyobb az esélye a sikeres támadásnak, persze kisebb sebzéssel. A Risk minden végrehajtott támadás és varázslat után növekedni fog. A játék során igyekezzünk a Risk értékét úgy csökkenteni, ahogy csak lehet – ehhez találunk majd olyan cuccokat, amik csökkentik a Risk-et, de ezt csak főellenségeknél használjuk. A játék során a HP-nk, MP-nk folyamatosan növekszik a Risk pedig csökken, és ez hatványozottan igaz ha elrakjuk a fegyverünket. Tehát ha nem állunk valami fényesen maradjunk egy helyben és várakozzunk addig, amíg lenem csökken a Risk, illetve a HP-MP nem kerül maximumra. Mikor minden értékünk a megfelelő szintre kerül, folytathatjuk a játékot.

Visszatérve a támadásokhoz meg kell említenem, hogy a várható sebzésérték illetve a találati százalék alatt található egy menüsor – nézzétek meg – ami azt mutatja, hogy az ellenfelünk milyen fajtájú. Például ember (Human), vadállat (Beast), élőhalott (Undead), fantom (Phantom), sárkány (Dragon), gonosz (Evil). Ez azért fontos, mert minden fegyver, amit a játék során szerezhetünk más-más értékkel rendelkezik az említett szörnyfajok sebzését illetően – nézzétek meg az Equip menüben a fegyverek sebzését az ellenfelekre. Ez azt jelenti, hogy egy kard – adott esetben – jobban sebez egy embert, mint egy sárkányt. Mindig olyan fegyvert érdemes felszerelni Ashleynek, amivel az adott ellenfelet a legjobban tudja sebezni, különben pokoli nehéz lesz a játék. Ez igaz a védőcuccokra is, mindegyik más szörny ellen véd a legjobban. Azonban lesznek olyan ellenfelek, amik hiába tartoznak valamelyik szörnykasztba, még a legjobb fegyverrel sem tudjuk őket hatékonyan sebezni – ez főleg a főellenségeknél van így. Ilyenkor általában valamilyen specális tulajdonsággal kell fegyverünket felruházni – pld. ha egy tüzes ellenféllel küzdünk logikus, hogy fegyverünket fel kell ruházni a vizes ütés képességével. Erre, illetve hasonlókra számtalanszor lesz példa a játék során. Nem mindig elég a jó fegyver. Készíthetünk is fegyvereket, de erre a mellékletben térnék ki részletesebben.



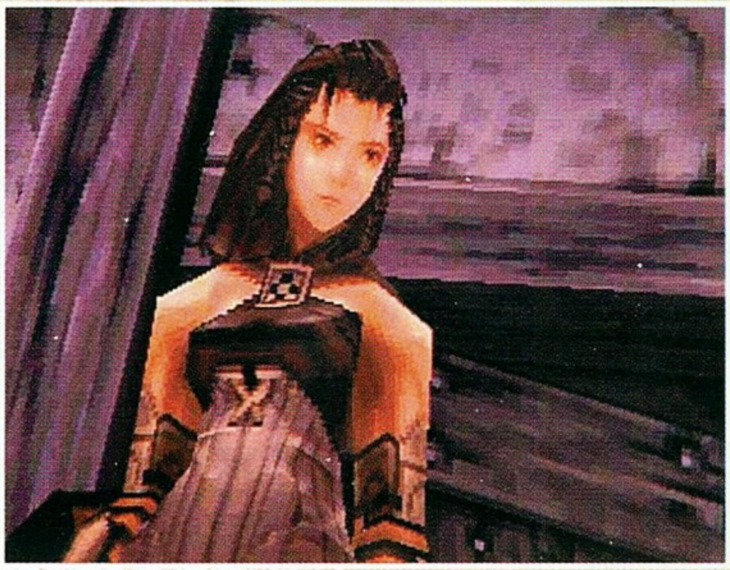
KOMBÓ-RENDSZER

Most, hogy már az alapokkal tisztában vagyunk nem árt továbblépni. A készítők egy egészen egyedi kombórendszert alkottak a Vagrant Storyhoz. A neve talán "lánckombózás" lehetne. Ennek a következő a lényege: a játék elején kifejlődik az úgynevezett Chain (lánc) tulajdonságunk, ami a kombótámadásokat takarja. Azután ha ügyesek vagyunk, egymás után többször is rá tudunk verni ellenfeleinkre, mindig más és más speciális támadást a nyakába zúdítva. Az L2-vel előhozhatunk egy menüt, ahol a bal irányt lenyomva a Chain ability-khez kerülünk, azaz a lánckombó-támadásokhoz. Itt a Körhöz, a Háromszöghöz és a Négyzethez támadásokat adhatunk, azaz mindegyik gomb olyan típusú plusz támadást fog csinálni, amit beállítottunk rá. Ezek után ha támadunk, Ashley feje fölött megjelenik egy felkiáltó jel. Ha lánckombózni akarunk, pont ekkor kell lenyomni azt a gombot, amelyik támadást másodikra meg akarjuk csinálni. Miután Ashley azt kivitelezte újra megjelenik a felkiáltó jel, ekkor újra csináljunk egy újabb, harmadik támadást – de ne azt, amit az előbb. Tehát ha megjelenik a felkiáltó jel nyomjuk le a Kört, de a következő mozgásnál már ne a Kört, hanem mondjuk a Háromszöget, a következőnél pedig a Négyzetet. Ezt a kombózást, azaz püfölést voltaképpen addig csinálhatjuk, amíg el nem rontjuk. A játék mindig kiírja, hogy pontosan (Cool, Perfect, Well Timed, Good stb.), gyorsan (Fast) vagy későn (Slow) nyomtuk e le a megfelelő gombot, tehát rövid időn belül könnyen elsajátíthatjuk a kombó sorozatokat. Gyakoroljátok, hamar bele lehet jönni. Ezeknek a speciális kombóknak az a hátrányuk, hogy nagymértékben növelik a Risk-et, tehát egy idő után nem fogjuk eltalálni az ellenfeleket.



Ahogy haladunk előre a játékkal, úgy fogunk egyre több és több lánckombó támadást megtanulni (a menüben a Battle Ability pont alatt meg lehet nézni, hány pont kell még az új támadások tanulásához – minden sikeres mozgás után kapunk pontokat). Később mindig választhatunk majd, hogy mit akarunk megszerezni. No, de milyen támadó mozgásokat tanulhatunk meg? Voltaképp amit eltudunk képzelni, szinte mindent! Felsorolni is nehéz, hogy hány féle támadást sajátíthatunk el, a legjobb, ha szépen mindegyiket kipróbáljuk, amikor megtanultuk őket. Hasznosak a különféle mérgező támadások, de nem mindenki ellen jönnek be. Jó dolog, hogy nem csak támadó, hanem védekező mozdulatokat is csinálhatunk. Ezt hasonlóan kell megoldanunk, mint a támadó mozdulatokat, tehát először be kell állítani a három gombra a megfelelő védő mozgást. Ezután amikor ellenfelünk támad Ashley feje felett szintén megjelenik a felkiáltó jel, ekkor kell benyomni azt gombot, amivel hárítani akarunk. A védekező mozgások szintén széles skálán mozognak, mindig olyan védekezést állítsunk be, ami éppen az aktuális helyzetnek megfelelő. Tehát ha valaki tűz támadással jön ellenünk, akkor tűz blokkoló mozgást nyomjunk. Rengeteg ilyen védekező mozgás van, itt is ki kell tapasztani, hogy melyik mire jó. Itt az a mozgás érdemel nagy figyelmet, ami a levett HP-nk felét visszaadja. Nem egyszer nulláról sikerült így feltöltenem az energiámat, és ezáltal menekültem meg a halálból. A védekezéseket az L2-tőt nyomva tartva és a bal irányt lenyomva léphetünk be (Defense), és állíthatjuk be a nekünk tetszőt.





VARÁZSLATOK

Nagyon fontosak a Vagrant Storyban a varázslatok, melyeket az úgynevezett GRIMOIRE nevű tárggyal (az Item menüben) tanulhatunk meg. Ha egyszer találunk egy ilyen Girmoire-t és elhasználjuk a varázslatot, Ashley megtanulja és ezután – ha van megfelelő mennyiségű MP-nk – bármikor megcsinálhatjuk. A varázslatok menüjét szintén az L2-t nyomva tartva hozhatjuk elő. A négy gombhoz négy különböző típusú varázslat tartozik, lássuk ezeket:





Sorcerer: Négyzettel tudjuk behozni. Az ellenfélre ható varázslatokat tudjuk itt megcsinálni, pld. STR csökkentés, de itt lehet a láda kinyitó varázslatot is elsajátítani.

Shaman: A Háromszöggel érhetjük el és a különféle gyógyító varázslatoknak ad helyet. Nagyon fontos, mert sokszor csak innen tudunk gyógyítani.

Warlock: Körrel tudunk belépni ide és a legerősebb támadó varázslatoknak ad helyet. Ezzel egyetemben sok MP-t is fogyaszt.

Enchanter: Az X-szel lehet ide bejutni. Ezek a varázslatok a fegyvereinket és a pajzsainkat ruházzák fel különböző támadó és védekező elementális hatásokkal. Például bevéthetjük magunkat tűz támadás ellen, vagy éppen felruházhatjuk a kardunkat, hogy tüzesen üssön. Hasznos varázslat sokszor nagyon fontos.

Ha szerzünk valami új varázslatot érdemes azonnal ki próbálni a hatását.

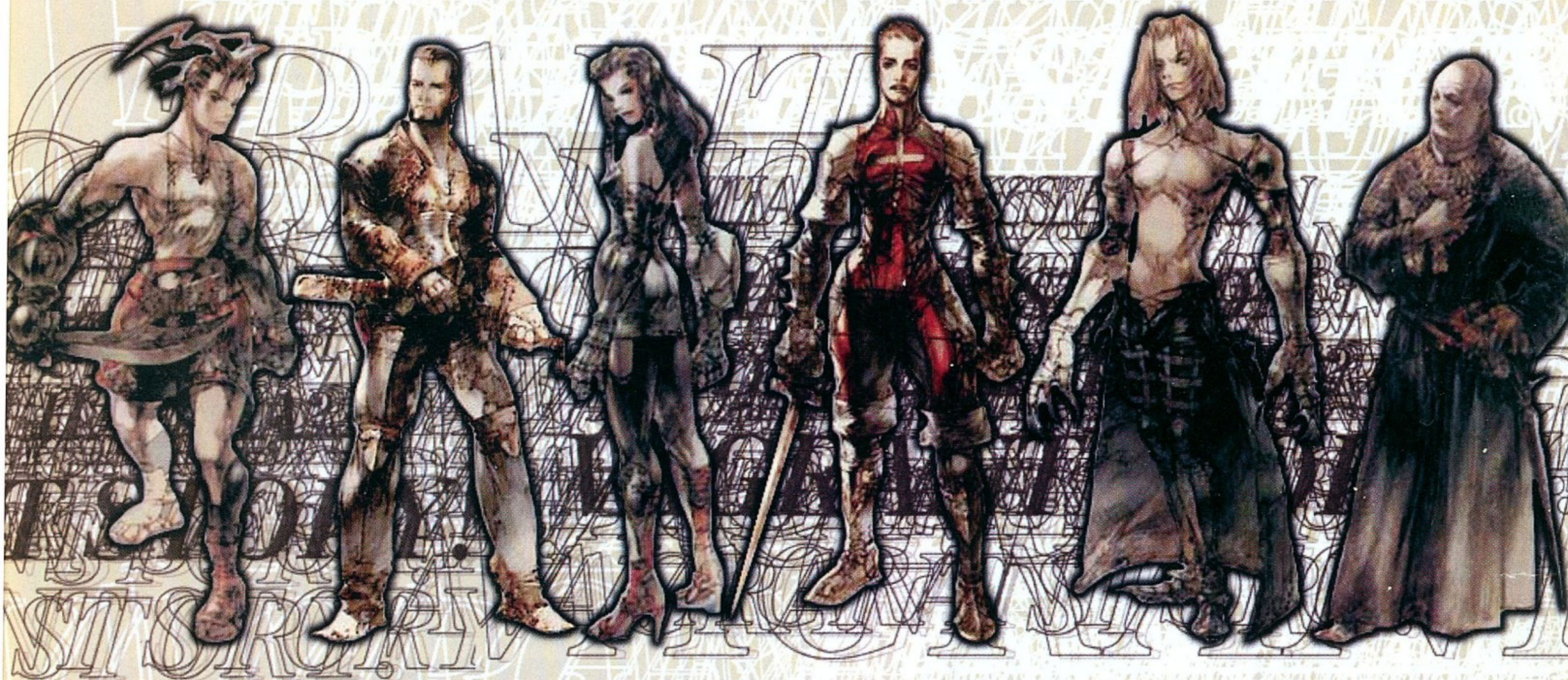
ÉRTÉKELÉS

A Vagrant Story azok közé a játékok közé tartozik, melyekre csak jót lehet mondani. Grafikája mint említettem egyszerűen csodálatos, már-már művészi kidolgozottságú. Az apróságokra is remekül odafigyeltek a készítők, például lehet látni, ahogy a karakterek lélegzetet vesznek, vagy ahogy a városban a szél lengeti a táblákat. Ezen felül a szereplők arcmimikája is nagyszerűen sikerült, az érzéseik egyből leolvashatóak az arcukról. A kameraállások tökéletesek, a rendezés ahogy már említettem mesteri. Külön kiemelném a grafikai effektek közül a fényeket és a megvilágításokat, amik jobbak már nem is lehetnének. Talán mondanom sem kell, hogy a játék mentes mindenféle textúra átfedési és illesztési hibától, a falakon sosem lehet átlátni. Nem szóltam még a főellenségekről, pedig vannak dögivel. Ezek a szörnyek nem kis ficsúrok, hanem olykor egész képernyőt betöltő szépen animált monumentális szörnyek, amelyek mozgása tökéletes. Az pedig talán meg sem kéne említenem, hogy akármilyen nagyok is a főellenségek, és akármilyen látványos varázslatokat csinálnak a játék sebessége tökéletes marad, soha egyetlen egy pillanatra sem lassul le, vagy akad be a játék. Remekül keverték néhány helyen a 2D-s és a 3D-s grafikát, ami szintén profi munkára vall. A magas szintű grafika mellett meg kell említenem, hogy a játék nagyon hosszú, kb. úgy 40 óra a végigjátszási ideje (inkább több), tehát ha valaki belevág, akkor készüljön, mert nem mindennapi kihívás vár rá. A VS bizony nem könnyű, lesznek részek, amelyek megoldása napokig is eltarthat, mivel a főellenségek néhány helyen elég szívósak lettek. Ennek ellenére a játszhatósággal minden rendben van. A hangulat százszázalékos, mivel a zenék és a hangok nagyszerűek. Sokszor a profi vágásokkal erősítik a mozi szerű hatást. A hangokkal kapcsolatban azonban van egy észrevételem, ami nem tetszett. Miért nincs digitalizált párbeszéd? Igaz, hogy akkor valószínűleg több CD-s lenne a játék, de hát kit érdekel? Legalább a főszereplőknek lehetne hangjuk. Úgy tűnik, mintha a Square ebben a tekintetben nem tartaná a lépést a többi játékfejlesztő céggel. Persze a VS tökéletessége mellett ez már nem annyira fontos, és még annyi előnye is van, hogy ha valaki nem ért tökéletesen hallás után angolul, akkor elolvashatja és adott esetben szótárazhatja is a szöveget – amely ráadásul igen jópofa, képregényes buborékokban jelenik meg a képernyőn.

Más dolog nem is zavart a játékban, ritka az ilyen már-már a tökéletesség határát súroló program. Ha minden PlayStation-re megjelenő játék ilyen színvonalú lenne, még egy jó darabig nem lenne szükség a PlayStation 2-re.

Veres Miki









VAGRANT STORY

SQUARESOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PROFI RENDEZÉS, CSÚCS GRAFIKA, NAGYON EGYEDI, HOSSZÚ ÉS ÉLVEZETES

× KÁR HOGY NINCS DIGITALIZÁLT PÁRBESZÉD

98%

VAGRANT STORY SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Ha az L2-őt lenyomjuk találunk – az Item menün kívül (nyomjátok fel irányt) – még egy menüt, ez a Break Arts. A játékban különféle fegyvertípusok vannak. Ezek lehetnek kardok (sword), varázsbot (staff), fejsze (Axe), lándzsa stb. – van még néhány más fegyvertípus is. Amennyiben egy fegyvert sokat használunk, ki fognak hozzá fejlődni speciális támadások, azaz Break Arts-ok. Minden fegyvertípushoz más Break Arts tartozik, tehát ha karddal megtanulunk valamit, akkor azt nem használhatjuk egy baltával. Ha egy ellenfelet Break Arts-al nyírunk ki, kapunk egy pontot – ezt a Break Arts menüben láthatjuk – és a megfelelő pontszám elérésével újabb támadásokat tanulhatunk meg. A szépséghibája ezeknek a mozgásoknak, hogy a HP-ból vesznek le, tehát óvatosan használjuk őket, nehogy túlságosan is lecsökkenjen az energiánk.

NÉHÁNY JÓTANÁCS

Azáltal, hogy a varázslatok és a támadások, valamint az Item menü az L2 lenyomásával ilyen könnyen elérhetőek lettek, a játék irányíthatósága egyszerűen tökéletes. A többi gomb funkciójáról csak annyit, hogy a Négyzettel ugrani lehet, míg az X-szel fegyvert eltenni és ládákat és ajtókat nyitni, dobozokat emelni, illetve letenni. Ez utóbbi érdemel figyelmet, mivel a készítők beépítettek a játékba néhány apró pakolgatós logikai feladatot. Ezeket némi gondolkodás után bárki meg tudja oldani. Megemlíteném, hogy a ládákat szét lehet ütni! Ez sokszor kulcsfontosságú, azokat a ládákat pedig, amelyeket nem lehet felemelni vagy szétrombolni, meg lehet tolni. Erre figyeljünk oda, mert néha ezen múlik a továbbjutás. Ezen kívül a Háromszöggel lehet a menübe lépni, L1-R1 gombokkal kamerát forgatni, Selecttel meg nézetet váltani. A Starttal saját szemszögre kapcsolhatunk és körül nézhetünk, ez felel meg a Pause-nak is.

Az Item menüben takarékoskodjunk a HP és MP töltőinkkel, valamint az egyéb mérgezéseket gyógyító cuccokkal. Néha fogunk találni Elixireket amelyek – csakúgy mint a Diablo-ban – a különféle tulajdonságainknak adnak néhány pontot. Feltétlenül igyuk meg őket.

Ne felejtsük el az ugrások előtt eltenni a fegyvert, mivel ha elő van véve Ashley nem tud megkapaszkodni a platformok szélén így könnyen pórul járhatunk.

LÁDÁK

A játék során elég hamar találkozhatunk ládákkal, melyekből több fajta is létezik. Az első a sima láda melyekből felszereléseket vehetünk ki. Ezek általában bőven lesznek a labirintusokban, érdemes őket mindig kinyitni. Egyes dobozokhoz kulcs is kell, amit lehet, hogy csak a történet szerint később fogunk megkapni, ekkor menjünk vissza és nyissuk azt a dobozt vagy ajtót, amit ott hagytunk. Rengetet kell ily módon visszasétálni. Ezen kívül lesznek ládák, melyeket csak egy speciális varázslattal lehet kinyitni. Ezeknél meg kell szerezni ezt a varázslatot (Unlock), valamelyik szörnynél van az első ilyen típusú ládának a megtalálási helyétől nem messze. A következő láda típus a Container, amibe cuccokat pakolhatunk és vehetünk ki. A tárolókapacitásunk véges, csak egy meghatározott mennyiségű cucc lehet nálunk. Minden típusból más mennyiség az, amennyit tartalékolni lehet. Ha elraktunk néhányat a ládába – vagy kivettünk párat – kötelező elmenteni a játékot. A felesleges nem használt cuccokat rakjuk ide – az igazsághoz hozzá tartozik, hogy a konténer tároló kapacitása sem végtelen. A teljesen felesleges cuccokat dobjuk el, azaz discardoljuk őket.

EGYÉB MENÜK

Gyorsan nézzük át azokat a pontokat, amik a főmenüben találhatók, aztán rátérhetünk a rázósabb témákra pld. a fegyver és felszerelés készítés. A menüben az első három (négy) pontról már volt szó, ezeket könnyebb elérni az L2-vel. Az Item menüben lehet felszereléseket feltenni és levenni (Equip). Ha ilyenkor a Négyzettel rányomunk a cuccra, áttanulmányozhatjuk a támadó és védő képességeit. Itt láthatjuk azt, amit az elején írtam, tehát, hogy az adott fegyver melyik szörny kaszabolásában a legmenőbb. Alul láthatjuk a felszerelés osztályát (Class), anyagát, illetve – a fegyvereknél – azt, hogy egy- vagy kétkezesek-e. Ha a fegyver kétkezes nem lehet mellé pajzsot felrakni, ezzel a védelmi képességeink is erősen csökkenni fognak. Szerintem az egykezes cuccokat favorizáljuk. A Status pontnál áttanulmányozhatjuk, hogy a testrészeinken a felszerelések milyen erősségűek. A Map pont alatt lehet a térképet kicsit jobban áttanulmányozni. A Data pont állásmentésre és töltésre szolgál, az Options pedig a szokásos beállításokat takarja. Érdekes menü a Score. Ezen belül a Title-ben apróbb információkat tudhatunk meg. A Gazette menüben mindenre kiterjedő statisztikákat nézhetünk. A Record Time menüben az időinket tanulmányozhatjuk át – csak később választható. Az utolsó menü az Encyclopaedia, ahol a játékban eddig feltűnt és általunk kinyírt szörnyeket nézhetjük meg és olvashatunk róluk. Már csak egy menü maradt a Quick Manual, ahol a játék irányításáról találunk bővebb magyarázatot.

FŐELLENSÉGEK

A játékban időről-időre találkozunk főellenségekkel, melyekhez általában mindig van valamilyen stratégia, amivel legyőzhetőek. Leggtobbször a továbbjutást biztosíthatjuk a kinyírásukkal, mivel kulcsokat kaphatunk, melyekkel eddig zárt ajtókat nyithatunk meg. Ha kinyírunk egy nagyobb dögöt pontokat kapunk és értékelést eddigi teljesítményünkről. Ezen felül a gép kisorsol valamilyen bonuszt, például HP, MP, STR (erő) stb. növelőket. Sűrűn mentsünk a kék színű platformokkal, mert soha nem lehet tudni, mikor támad ránk valamilyen nagyobb szörny. Ha nem boldogulunk, nézzünk szét a pályán, illetve az adott helyszínen, hátha megleljük a szörny legyőzésének kulcsát. Velem nem egyszer volt olyan, hogy egy kisebb eldugott szobában találtam meg azt a tárgyat, varázslatot, képességet, amivel le tudtam győzni a nehézsúlyú ellenfeleket.

FEGYVER ÉS FELSZERELÉS KÉSZÍTÉS

Akkor elérkeztünk a játék legérdekesebb részéhez, a fegyver valamint a felszerelés készítéshez illetve mixeléséhez. Ehhez először találnunk kell egy olyan műhelyt, ahol erre lehetőség nyílik, ez a Workshop. Itt lehet a fegyvereket és cuccokat mixelni, készíteni, felerősíteni stb. Minden fegyver meghatározott anyagból van (bronz, vas stb.) és a műhelyekben csak meghatározott cuccokat lehet megmunkálni. Ezt – tehát, hogy az adott műhelyben milyen anyaggal lehet dolgozni – mindig a boltba lépés után olvashatjuk el. A munkálatokat az Item menüben a Setup pont alatt kezdhetjük meg. A következők állnak a rendelkezésünkre.

Disassemble: Minden fegyver két vagy három részből állhat. Először is magából az eszközből (kard, lándzsa, fejsze), másodsorban pedig az úgynevezett GRIP-ből, ami a fegyver tulajdonságait hordozza. A harmadik "alkatrész" egy ékszer, ami szintén javítja a fegyver – vagy pajzs – tulajdonságát. A Disassemble menüvel a fegyvereinket és a pajzsainkat szedhetjük szét erre a három részre. Később találunk majd olyan cuccokat is, amelyekbe több kristályt rakhatunk.

Assemble Weapons: Az előbbi menü ellentéte ezzel ugyanis összerakhatunk fegyvereket. Először válasszuk ki az eszközt, aztán bele a Grip-et, végül az ékszert, ha van. Úgy tudunk kiváló eszközöket készíteni, ha egyik már bevált fegyver Grip-jét át rakjuk egy újba. A bal oldalon figyelemmel kísérhetjük, hogy milyen hatása lesz a mixelésnek – ha túlságosan lecsökkennek az értékek ne erőltessük az új fegyvert. Mindig tartsuk szem előtt, hogy megéri-e az új fegyver elkészítése. Ha összeraktuk a cuccot, már csak el kell nevezni és készen is van. Később a Rename-mel újra átnevezhetjük.

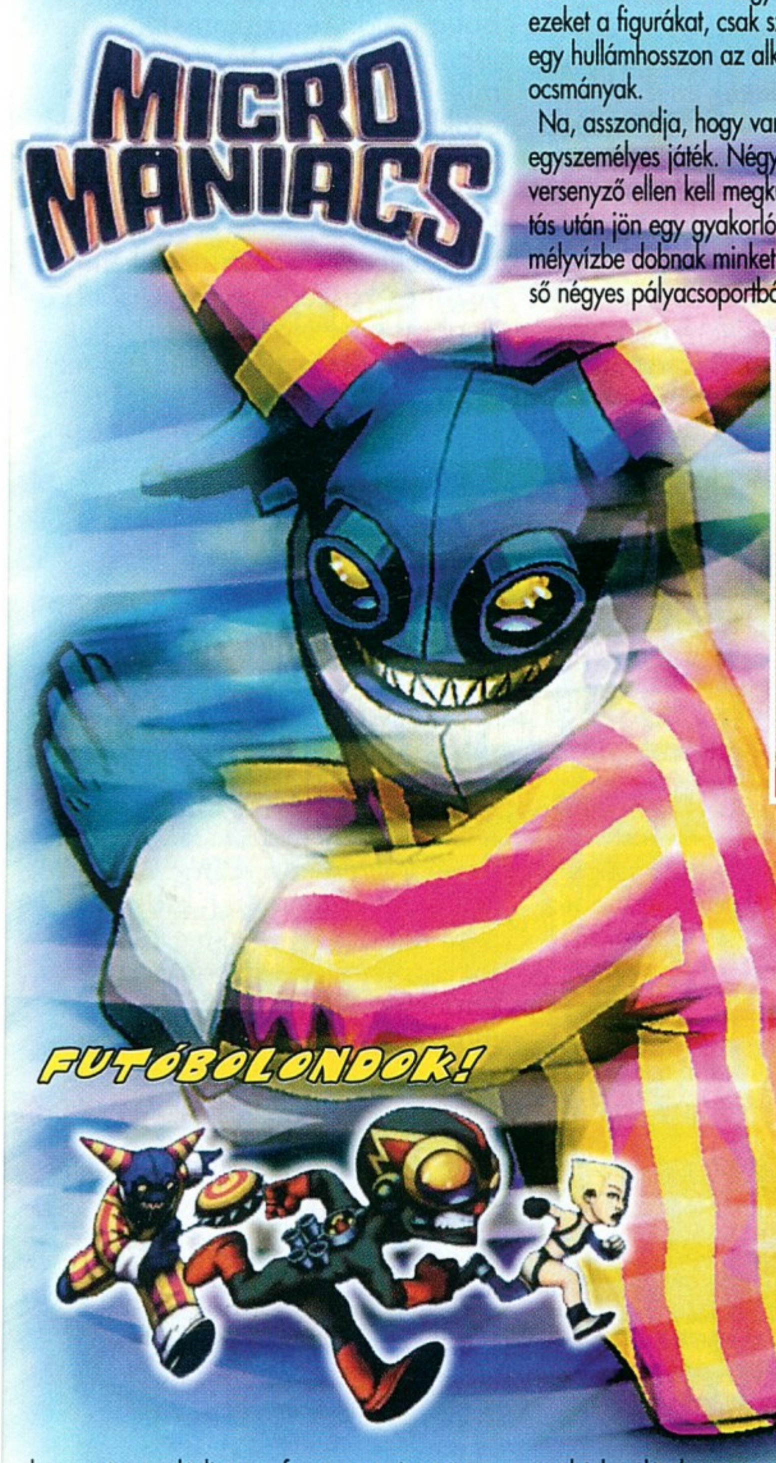
Attach Gem: Eme menüponttal a kristályt cserélhetjük ki a fegyvereinkből és a pajzsainkból. Ha találunk értékesebb kristályokat érdemes cserélgetni őket.

Combine: Ezzel a menüvel fegyvereket (Weapon), pajzsokat (Shield), és páncélzatot (Armor) egyesíthetünk egymással. Ha fegyvert akarunk összerakni, akkor először tanulmányozzuk át az adatait és amikor úgy látjuk, hogy megéri összeszerelni őket akkor tegyük ezt meg. Érdemes először Grip-et és kristályt szerelni a fegyverekbe, aztán megpróbálni egyesíteni őket, csak ez nem mindig jön be, mert megváltozik a létrejött fegyver anyaga, ami lehet, hogy az adott bolthoz már nem lesz jó.

Repair: Minden fegyver és felszerelés menet közben a használattól amortizálódik. Ennek eredményeképpen ha nem vigyázunk, és nem javítjuk meg a cuccot, akkor egy idő után tönkremegy. Minden fegyvernél és más felszerelésnél is a bal felső sarokban van egy kijelző, ez a DP, azaz a Damage Point. Ha ez nullára ér a felszerelésnek vége. A műhelyekben lehet őket megjavítani. A DP csíkja mellett van egy másik, ez a PP (Phantom Point). Minél nagyobb a PP, annál jobban használja Ashley a fegyvert. Menet közben mikor harcolunk a PP szépen töltődik felfelé. Amikor a maximumra töltődött akkor használjuk a legjobban a cuccot. A baj az, hogy ha Battle Mode-ban vagyunk, azaz a fegyverünk elő van véve, a PP folyamatosan csökken. Akkor tudjuk százszázalékosan kihasználni a felszerelésünket, ha DP és PP pontszám együttesen a maximumon van, de ezt nagyon nehéz elérni, talán csak néhány Chain ability segítségével.

Veres Miki

Gyűlölök futni. Mindig is gyűlöltem. Utáltam általánosban a barom háztömböket, a kézipályán az oda-vissza hosszokat. A középsuliban a Cooper-tesztet, a 100 és a 60 métert. Egyszerűen sosem láttam benne értelmet. És mondjak valamit? Most, hogy játszottam a Micro Maniacs-szal ugyanúgy utálom továbbra is a futást. Fusson, aki rá van szorulva meg a Forrest Gump. Ha van is valami szépség a rohangálásban, ezen a játékon keresztül nem jön le belőle semmi. Én most nem akarom nagyon lepontozni a Codemaster-ék vadonatúj játékát, főleg hogy az egyik kedvenc fejlesztőcsapatom (Colin 2 rules!), de ez a mostani prodoktumuk valahogy nem jött be nekem. Tegyük hozzá azt is, hogy már az elődje sem fogott meg igazán (Micro Machines 3V), hiába volt elájulva tőle mindenki.



NÉGY KERÉK HELYETT KÉT LÁB

Persze itt most nem arról van szó, hogy a Micro Machines sofőrgárdájára rájött a futhatnék, és otthagyták csapot-papot egy kis rohangászásért. A játéknak külön története van. Akit érdekel ez a ki butaság, az nézze meg az intrót, meg a Memoirs menüpontot. Ezen belül nem csak a sztoriról olvashatsz, itt vannak a versenyzők minden részletére kiterjedő (súly, magasság életrajz, speciális fegyverek) aktáik is.

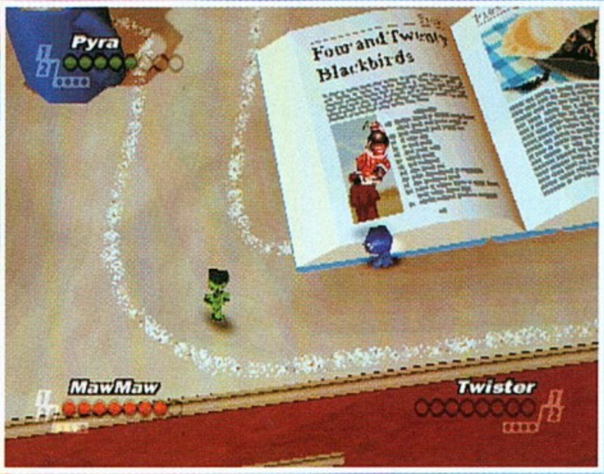
Összesen nyolc szereplő közül választhatsz az elején, ehhez jön majd még pluszba négy a későbbikben. Számomra egyikük sem volt túl szimpatikus, sőt én mindegyiküket visszataszítónak találtam. Biztos nagy meló lehetett kiagyalni ezeket a figurákat, csak szerintem nem vagyunk egy hullámhosszon az alkotójukkal. Mindegy, ocsmányak.

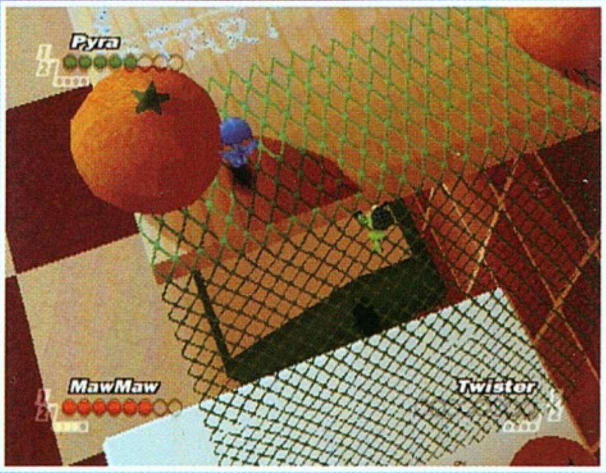
Na, asszondja, hogy van a Challenge. Ez az egyszemélyes játék. Négy a gép által irányított versenyző ellen kell megküzdeni. Embervalasztás után jön egy gyakorlópálya, majd egyből a mélyvízbe dobnak minket, de szó szerint. Az első négyes pályacsoportból ugyanis az egyik egy kád szélén kanyarog, egy másikban pedig Jet Ski-re kell ülnünk. Egyébként a pályák egy 8x4-es táblázatba vannak rendezve. Ebből következik, hogy 32 szint van, plusz a bonuszok. Elvileg a bal első függőleges nyolcas sor jelképezi az Easy fokozatot, és jobbra nehezednek a pályák. De ez mondjuk teljesen változó, a négy közül valakinek az egyik fekszik, van, akinek a másik. Mindenesetre annyiból jó ez a fajta rendszer, hogy csak a nekünk legszimpatikusabbat kell teljesítenünk, hogy egy sorral feljebb kerüljünk.

Sajnos a program életeket számol, és ha valamelyik versenyben nem érjük el a megfelelő helyezést elveszítünk egyet. Alapban három élettel kezdünk, és igencsak emberpróbáló feladat ennyiből teljesíteni a nyolc pályát. A legnagyobb szopás meg az, ha mondjuk valami hülyeség miatt, mondjuk a hatodik sorban veszted el az összes életedet. Ez ellen csak egy valamit tudok tanácsolni, mentsetek sokat. Bár szerintem nem is kel olyan messzire menni, ahhoz hogy szivatós pályával találkozzatok. Rögtön az első négyesben is jó párszor el fogtok vérezni, és kajakra leizzadtok mire sikerül valami épkézláb eredményt felmutatni.

A szintek kegyetlen nehezek, mert a nyomvonal, amit követni kellene általában irreálisan keskeny. Persze ha egy kicsit is letérsz róla (az az rövidíteni szeretnél), a gép könyörtelenül letilt s visszarak az útra. Ezzel még értékes másodpercek vesznek oda. Sokszor nem is a saját hibádból fogsz letérni, hanem az irányítás gyengéi miatt. Merthogy a figurák "kifarolnak" a kanyarokban , meg amúgy is túl durván és túl nagyokat fordulnak, és ha már egyszer túlfordultál szinte lehetetlen visszakormányozni a szerencsétlen a megfelelő irányba, és menthetetlenül kiszállsz. Ezt pedig jó időbe telik mire megszokjuk. De minek vele ennyit szenvedni? Egyszerűen utálom az olyan játékokat, ahol 20-30 alkalommal is végig kell mennünk egy pályán, (szinte kívülről kell tudni) ahhoz hogy valami normálisabb eredményt el lehessen érni. Az izometrikus felülnézet miatt amúgy sem lehet rendesen belátni a pályákat, hogy legalább a szivatósabb részekre fel lehessen készülni. Jé most vettem észre, hogy ezek a hibák miatt utáltam a Micro Machines-t is. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy lehetne egy kicsit játékosbarátabb is a program, hogy egy olyan gyengébb képességű játékosnak is, mint én, legyen valami sikerélménye legalább az elején. És ne kelljen fél óra játék után a sarokba dobnom az egészet. Amúgy ha sikerül függőlegesen telire végigvinnünk egy sort, különböző bonuszok válhatnak elérhetővé. Ha vízszintesen töltünk ki egy sort, legközelebb, ha játszunk, átugorhatjuk azokat. Szóval a játékban futni kell, meg futni kell, meg futni kell, meg néha ugrálni és mászni, szerencsére ez utóbbit a figurának automatikusan elkezdi. A pályák gyönyörűek és iszonyatosan nehezek. Nagyon gyakori, hogy valamilyen asztal (kerti, ebédlő, író) tetején folyik a küzdelem, arról pedig nagyon könnyű leesni. A hajszálvékony "hidakról" pedig ne is beszéljünk, azokon még rengeteg gyakorlás után is csak szerencsével lehet átevickélni.

Amúgy minden részletesen ki van dolgozva, a konyhában a mikróban forog a pizza, vagy éppen odaégetjük az alfelünket, ha ráfutunk a meleg főzőlapra. Ezekre most nem is térek ki, mert akkor itt fogok megöregedni, mire befejezem. Sokkal poénosabb, mint a MM 3V, gyakran húzódik majd széles mosolyra a szánk, elég, ha csak arra a bonuszpályára gondolok, ahol a részegek az asztalra dőlve alszanak.





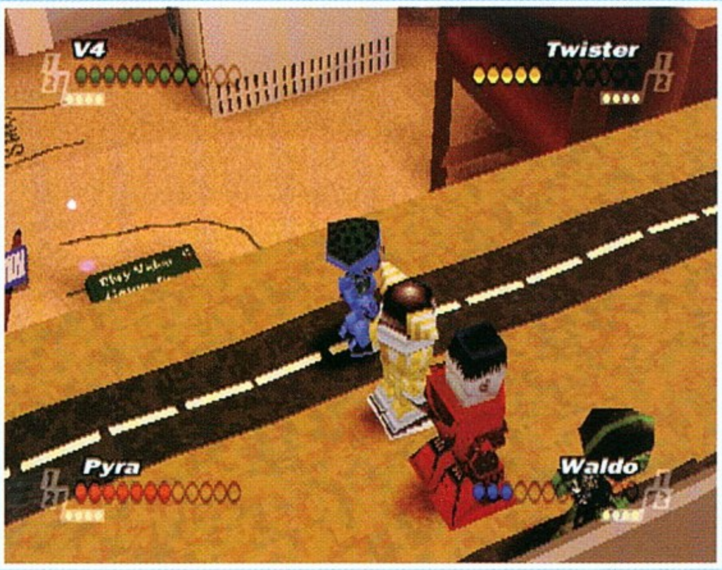
Mondom én, nem a grafikával van a baj, hanem a játszhatósággal.

Mindegyik embernek saját speciális támadása van, némelyik még egészen aranyos is. Ezeket aktiválni a pályák menti cuccok felszedésével lehet.

A Challenge-en kívül játszhatunk az idő ellen (Time Trial), és egymás ellen (Vs.). Ebben a módban, csak ketten állnak a rajthoz, és az a cél, hogy akkorát ráverjünk a másikra, hogy az lemaradjon a képernyőből. Ezért jár ugyanis a pont. A Vs Team-et akkor válasszuk, ha négynél többen akarunk játszani, lehet egyébként nyolcan is, egy joy-on akár ketten is. Az optionsre most nem térek ki külön, mert minden magától értetődő. Mindenesetre én egy nagyon erős próbát ajánlok a vásárlás előtt.

CSIPI M LEE





MICRO MANIACS

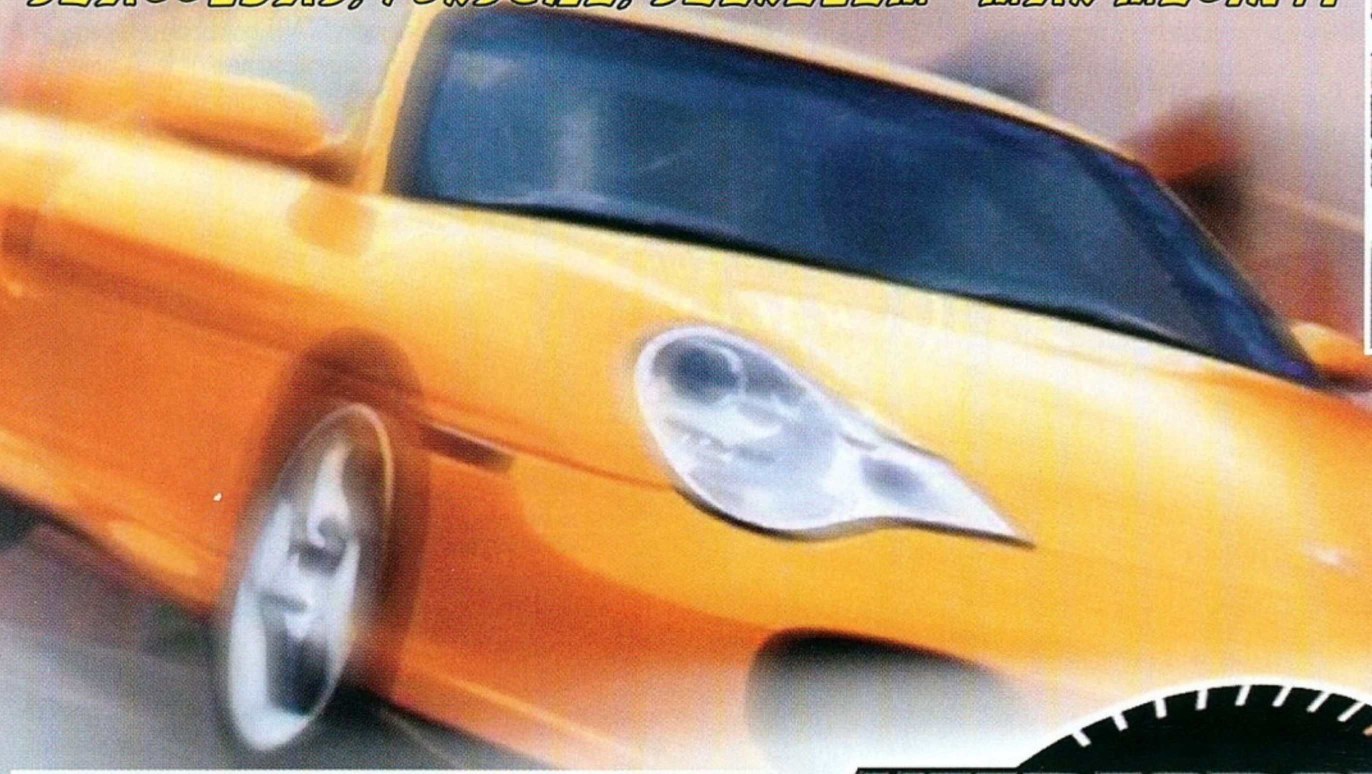
CODEMASTERS

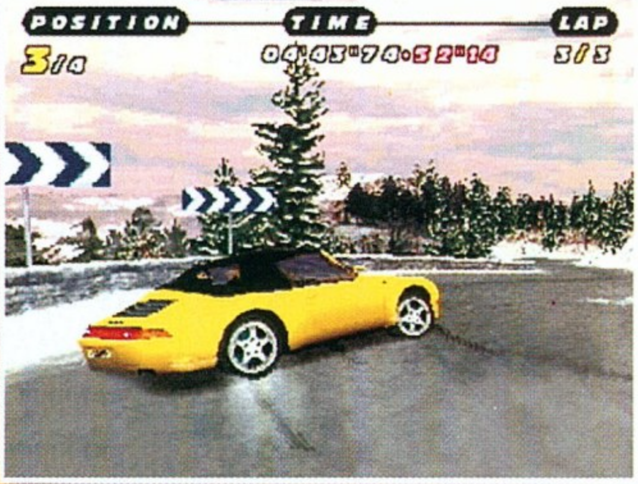
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-8 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER
✓ SZÉP GRAFIKA, JÓ POÉNOK
× GYENGE IRÁNYÍTÁS, TÚL NEHÉZ KÖVETELMÉNY

78%

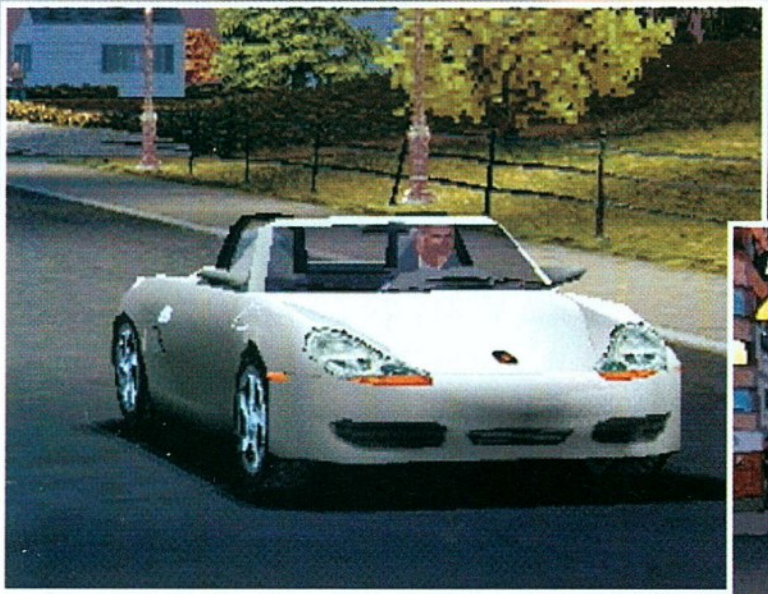
SZÁGULDÁS, PORSCHE, SZERELEM - MÁR MEGINT!





NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

Szerintem mindenki elgondolkodott már azon, vajon milyen lenne, ha egyszer beszabadulna egy garázsba, ahol a világ legjobb és leggyorsabb autói közül választhatna egyet. Ha végre beülhetne egy igazi sportkocsiba és saját kezében és lábában érezhetné azt a sokszáz lóerőt, ami egy ilyen autócsodát mozgat. A Need for Speed sorozat nagy sikere többek között abban rejlik, hogy sikerült ezt a (sokak számára) elérhetetlen álmot testközelbe hozni, olyan élethű módon, hogy mindenki heteket játszott már az első részekkel is és a folytatások mindig színvonaljavulást és látványvilágban is folyamatos előrelépést jelentettek. A Need For Speed 5: Porsche Unleashed méltó továbbvitele ennek a sorozatnak és azt kell, hogy mondjam az egyik legjobb, legszebb és legpontosabban kidolgozott program, amit valaha láttam. Tartalmilag és művészileg egyaránt a spiccen van nem beszélve a grafikáról, az ötletekről és a menürendszerről, hogy csak a leglátványosabb és legfontosabb összetevőket említsem meg.





Épp a Rally Masters kapcsán írtam le véleményemet az intrókról, melyeket jobban szeretek megírva, mint megvágva. Itt az intró csak egyike a három nagyon jól megkomponált videónak, ám közülük (magától értetődően) a legjobb. Pontosan a fent említett hangárban sétálunk Porsche teszt-pilótaként és az ő szemszögéből csodálhatjuk meg a luxusautó rövid történelmét, tudását és azokat a feladatokat, melyeket a játék során kell véghezvinnünk. Külön felhívnám a figyelmeteket arra, hogy milyen remek rendezői vágásokkal van az egész film megszerkesztve, látszik rajta, hogy sem a pénzt, sem az időt nem nagyon sajnálták, amikor készült, és így természetesen megvan a hatása. Miután sikerült kigyönyörködnünk magunkat az intró nyújtotta örömökben, a jó és stílusos főmenüben találhatjuk magunkat. Először talán vegyük szemügyre az opciókat! Nem lep meg senkit, hogy amint az a luxusautóknál megszokott, itt is minden apró kényelmi paramétert beállíthatunk a kocsiban, a hangoktól a képernyőelosztásig, persze külön szót érdemel itt is a szélesvásznú kép és az irányító konfigurálása is. Egyszóval itt mindenki bőven testre szabhatja a járgányt, ezzel is elkerülve a kényelmetlen vezetést, vagy a túlságosan érzékeny kormánynak köszönhető túlkanyarodást, mert természetesen erre is gondoltak a készítők.



Ha a Video Showcase pontot választjuk, itt nézhetjük meg a már fent említett 3 videót, ami az intrón kívül egy rövid összeállítás a Porsche történelméről és kis hangulatcsináló az Evolution mód-hoz, ami az első "hús-vér" versenyző pont a játékban. Amolyan Turismo rendszerben először meg kell vennünk a járművet, ehhez azonban csak vajnyi kevés pénz áll rendelkezésünkre. Persze szegény ember vízzel főz, így ahogy ezt a GT világában már megszoktuk, csak egy régi, ám annál klasszikusabb kocsit vehetünk. A játékban egyébként ez a rész végigvezet minket a Porsche történelmén, mivel fel van bontva különböző korokra. Az elején a klasszikus korban kezdünk, és csak a kornak megfelelő kocsik, terepek és fizetések közül válogathatunk. Van természetesen saját garázsunk, ahol minden szükséges modifikációt megcsinálhatunk a járművön, ha véletlenül nekimennénk verseny alatt a falnak és megroggyanna szegény automobil. Ha a klasszikus korral végeztünk és minden versenyt sikeresen zártunk automatikusan tovább fogunk lépni a következő korba, ahol már a modernebb kocsik, modernebb követelményekkel várnak minket. Itt is GT-módra versenyezni kell és minél több pénzt nyerni, hogy majd jobb és szebb kocsikat vehessünk és gyötörhessünk.

A Factory Driver potról annyit érdemes tudni, hogy a tesztelős része a játéknak. Itt mi leszünk a Porsche tesztpilótája és különböző feladatokat kell megoldanunk, különböző távolságokat teljesítenünk természetesen megadott időlimiten belül.

Persze ügyesen ki vannak találva ezek a feladatok, megfelelő háttértörténetekkel, így néha még el is hisszük, hogy nem megszállottságból futunk neki újra meg újra mindennek, hanem fogadásból, vagy a Porsche hírnevének védelmében.

Persze a kocavezetőkre/kocajátékosokra is gondoltak a készítők, nekik alkották meg a Quickraces pontot, ahol bizony sikerült egyesíteni a Driver, a Gran Turismo legjobb és legnehezebb feladatait, egy-két plusz csavarral, nehogy túl könnyűre sikerüljön a dolog. A Race a sima verseny. No comment. A Chase a kergetős, rendőr elől menekülős hajsza, ami kicsit nehezebb, mint a Driver-ben, mert itt elég, hogy a pityke hozzánk érjen és "mehetünk vissza a balettba ugrálni!". A Capture a Flag módban az általunk meghatározott számú zászlót kell megszereznünk tetszőlegesen kiválasztott pályán természetesen olyan útvonalon, amilyenen gondoljuk, csak az ellenfélnél előbb.

Már mindjárt az írás végén vagyunk és még nem is említettem a grafikáját a játéknak. Remek! Nem találtam semmi kivetnivalót egyik pályán sem, pedig higgyétek el nagyon kerestem. Még a sofőr feje is hátrafordul tolatás közben! Az, hogy látni, ahogy kormányozza a kocsit, már alapkövetelmény, ahogy a névre szóló rendszámtábla is. A kocsi irányíthatósága is élethű, a benne rejlő lóerőhadseregnek megfelelően van szimulálva. Persze ha külsőleg bármi bajunk lenne a kocsival, minden különösebb probléma nélkül átfesthetjük, vagy beszerezhetünk kiegészítőket hozzá.

Csak szuperlatívuszokban tudok írni a játékról, mivel sikerült sok jó és ötletes elképzelést összesűríteni egy olyan rendszerbe, olyan stílusban és legfőképp olyan játszhatósággal, hogy minden Porscherajongónak egyszerűen el fog sülni a......az agya. Ha csak egy autóversenyt szeretnétek megvenni idén nyáron, szerintem ezt érdemes, mert sok jó játék, sok jó tulajdonságát sikerült beleprogramozni mégsem lett túlságosan eklektikus vagy kezelhetetlen. Mint látványilag, mint tartalmilag olyan színvonalon mozog, amilyen színvonalon egy autóversenynek mozogni kell manapság.

Adam

NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED

EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ELIT KOCSI, ELIT JÁTÉK
× ADDAKTÍV

95%

Teszteltünk már idén rallyt? Ha jól emlékszem még nem nagyon, mert ugye a "Gyilkosok?"-rovatunkban inkább aszfaltbetyár játékokat helyeztünk a nagyító alá, így némi felüdülést jelentett volna a Rally Masters, különösen az elmúlt hónap kétkerék áradata után. Nem lövöm már most le a poént, de ne készüljetek valami felemelő leírásra, mivel nagyot csalódtam ebben a játékban, persze mentségére legyen mondva, hogy csak maga az irányítás és a járművek mozgása használhatatlan, a körítés és a menürendszer nem annyira rossz. Persze megint előrerohantam, úgyhogy kezdjük szépen az intrónál és onnan haladjunk sorjában.

Az intrónál semmi probléma nincs, persze lassacskán kezd felmerülni benne a kérdés: mit ér egy olyan intró, ami gyakorlatilag teljesen a versenyekből összevágott képekből készült. A Martin úgyis mindig rágja a fülemet, hogy legyek szigorúbb, hát nesze nektek! Ahhoz szerintem nem sok tudás kell, hogy összevágjunk egy párperces kis egyveleget a leglátványosabb farolásokból és repülésekből. Ha valaki éveken át játszik ezekkel, lassan rájöhet, hogy ebben az esetben a tuti recept így néz ki: végy 4 perc különböző rally videót, majd vágd össze és körítsd némi heavy metállal! Tuti hangulat, tuti siker. Persze ha már játéknál vagyunk és nem oktatófilmnél, akkor miért ne lehetne egy kicsit grafikálni, programozni, egy-két remek átúsztatást megcsinálni. Erre egyébként remek példa lesz az EURO2000 intrója, amiről még nem tudok PSX-es megjelenési dátumot, de a PC-s intró szó szerint lélegzetelállító. Szóval, visszatérve a játékhoz, ha ridegen megnéztük az intrót a főmenüben mindenféle szokásos pontok közül válogathatunk, persze a kötelező sajátos menüpontok mellett. Ilyen például a Race Of Champions, melyben amolyan egy az egy ellen versenghetünk kieséses rendszerben természetesen párbajszerűen, nehezebbnél nehezebb pályákon, korlátcsíkkal elválasztva ellenfelünktől. A Singleplayer a megszokott rally-verseny időméréses rendszerben és a már jól ismert opciókkal dúsítva, mint pl. bajnokság, egy futam vagy verseny az óra ellen.

Ha az ROC Drivers pontot választjuk, behozhatjuk minden mentális lemaradásunkat a rally kultúrából, mivel a jelenlegi versenyzőkről nézegethetünk és hallgathatunk meg egy rövid bemutatót. Nem rossz ötlet, különösen azoknak, akik élnek-halnak az ilyen rallyjátékokért. Mindenképp érdemes pár ismertetőbe belehallgatni, akadnak érdekes és tanulságos dolgok bennük.

Egyébként tartalmilag nagyon jól ki van dolgozva a játék, rengeteg helyen nézhetünk meg adatokat a különböző pályákról és minden nagyobb verseny előtt elmondja egy kommentátor pár szóban a legfontosabb dolgokat összecsapásunk aktuális helyszínéről. A navigálás sem nehéz, eltévedni szinte nem lehet, persze ez megint nézőpont kérdése, ki mit szeret. Én jobban kedvelem az egyszerűen átlátható, de részletes felépítésű menürendszert és ennek a követelménynek tökéletesen megfelelt ez a játék. Kocsiarzenál szempontjából sincs semmi szarvashiba a játékban, minden aktuális versenyautó megtalálható a választható kocsik palettáján, így minden szurkoló megtalálja saját kedvencét. Erdekes ötlet, hogy nem külön menüpont vezet a kocsi beállításához, hanem akaratunk ellenére a verseny előtt mindenképp meg kell néznünk a gép állta ajánlott "setup"-okat, amiken persze változtathatunk kedvünk és tudásunk szerint. Itt a GEARBOX RATIO-t ajánlanám azoknak, akik nem biztosak a centiméter pontos vezetésükben és úgy gondolják, sokszor bizony kisodródnak majd és akkor az egyenesekben kell majd behozni némi lemaradást (persze rallyban annyi tiszta egyenes van, mint zsírfán kör). Itt a High Speed verzióval határozottabban fog a kocsi kigyorsítani, jobban kihúzatja majd a motort, ezzel is adva a lóerőknek.

És akkor elérkezünk a versenyhez, ahol bizony van pár olyan probléma, ami igencsak hazavághatja a játszhatóságot és a kedvünket is versenyenként. Ez első a feliratok olvashatatlansága helyenként. Ha nem olyan színnel lettek írva a betűk, ami nagyon elüt a háttértől, egyszerűen nem lehet őket elolvasni. Ez persze a különböző részinformáció kiírásokra értem. Maga az autó irányíthatósága még megszokható, sőt egészen élethű, amit a hangokról is elmondhatunk nagyjából. Az ellenfelek mozgása majdhogynem hibátlan, így nehéz őket megverni, de nem lehetetlen. Ami viszont nekem nagyon nem tetszik az a grafika. Ronda, kockás, átláthatatlan és nehéz különösen gyorsabb pályáknál. Mire észrevettem, hogy előttem nem a beborult ég, hanem egy kanyar van, már repültem is ki a pályáról. Érdekesség még, hogy ha megállítjuk a versenyt a START gombbal, a képernyőn a kocsi sebességváltása nem áll le. A kimerevített kocsi kipufogója ugyanúgy köpi a tűzcsóvákat, mint menet közben. Lusta programozók!



GYENGE MUZSIKA, VAGY MÉSEM?

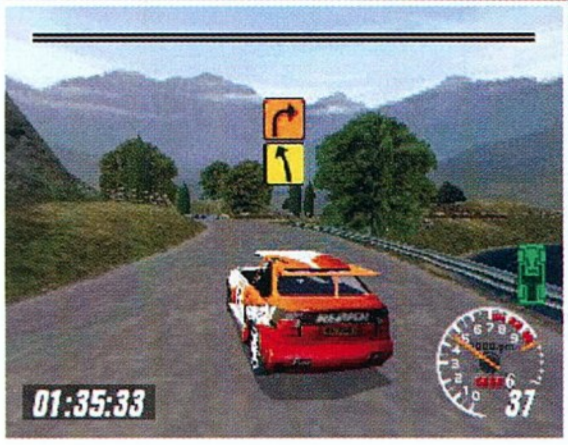


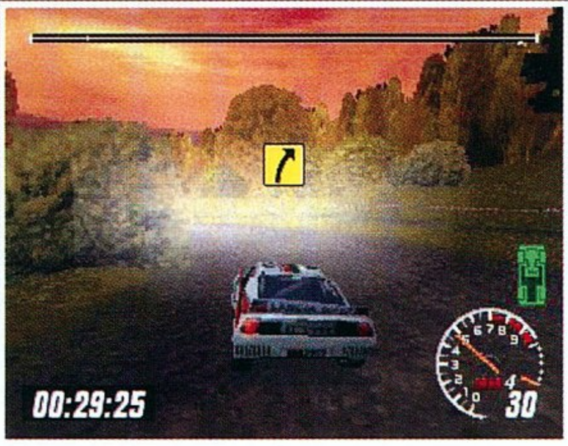
Egyébként a kocsikon nem nagyon olvasható el semmi és az emberek is igencsak rondák, mindvégig. A belső kameraállást egyszerűen nem értem! Miért van a kép bal oldala kitolva, amikor egy árva tükör sincs sehol a kocsin kívül. Ha lenne ott egy visszapillantó tükör, legalább értelme lenne ennek a hülye kompozíciónak, de így?!?

A többi kameraállást sem tudom nagyon isteníteni, mert a szokásos "szériahibák" itt is fellehetőek. Példának okáért a belső nézetnél (kormánykerék nélkül) olyan az egész, mintha a földön hasalva vezetnénk a kocsi orrában. Lehet, hogy izgalmas lenne, de számomra ez irányíthatatlanná teszi a játékot. Persze lehet, hogy ezt is meg lehet szokni, de nekem nem sikerült két hét alatt sem...sajnos.

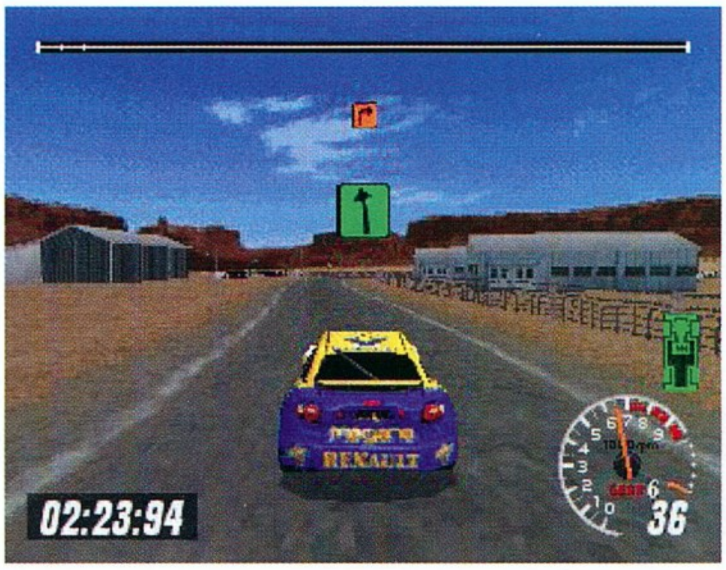
Egyszóval a játék első fele még elmegy, de aki megszokta a V-rally-t vagy a C.M. Rally-t, az bizony hamar a polcra teszi a játékot, vagy fali órát csinál belőle, mert ezzel sokkal több baj és bosszúság van, mint kollégáival.

Adam









RALLY MASTERS

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RÉSZLETES, TARTALMAS
× TELE FIGYELMETLEN HIBÁKKAL

71%

Körülbelül kétezerszer elmeséltem már azt a sztorit, hogy mennyire szerettük és nyomtuk annak idején B. Gabi barátommal a Streets of Rage sorozatot MegaDrive-on. Azóta nem túl sokszor volt ahhoz hasonló élményben részünk PS-ön, eltekintve egy-két japán NTSC anyagtól, no, meg a fantasztikus Fighting Force-tól. (A közel sem annyira fantasztikus Fighting Force 2-ről most ne beszéljünk.)

AZ UTCA HARCOSAI

Nagy várakozással tekintettem tehát a Gekido című verekedős játék irányába. Túl sokat mondjuk nem hallottam róla, egyszer, még jóval a megjelenése előtt véletlenül megtaláltam a honlapját az Interneten – megfogott a sok manga-szerű karakter – utána meg csak vártam, hogy végre megérkezzen.



A Gekidot az Infogrames adta ki, ami nem meglepő, hiszen mostanában minden játékot ők adnak ki – kis túlzással. A programot egy számomra ismeretlen brigád, a NA.P.S TEAM készítette – le a kalappal előttük, mert a Gekidoba mindent beleraktak, amit egy ilyen játéktól elvárhat az ember.

Tulajdonképpen egy 3D-s verekedős cuccról van szó, tartalmilag nem korszakalkotó a játék. Vagy várjunk csak, miket beszélek...A Gekido nem csak egyszerűen "haladós" verekedős stuff, mert van benne egy olyan opció, ahol arénában, azaz a szokásos "Tekkenes" verekedős módban tudunk bunyózni. Az erősen képregényes grafika és cselekmény miatt úgy tudnám jellemezni a játékot, mintha egy interaktív verekedős képregénnyel lenne dolgunk.

Mindezeknél sokkal jelentősebb viszont a Gekido "külseje". Komolyan mondom, szinte hihetetlen, de ennyire kellemes grafikájú 3D-s játékot régen láttam, és ami a lényeg, a játszhatóság is tökéletes. Nincsenek benne programozási hibák és nagyon meglátszik rajta, hogy a programozók igyekeztek a lehető legjobban kifényezni a játékot. Szavamra, sikerült nekik! Ja, hát a lényeget majdnem elfelejtettem: a Gekidot egyszerre NÉGYEN is lehet nyomni Multi Tap adapterrel, ami elég ritkaság ahhoz képest, hogy mekkora királyság!

Az intró igen bika. Pergő, látványos, bemutatja, ahogy főhőseink különböző helyzetekben bucin vernek mindenféle rosszfiúkat. Érdekes, hogy nem a megszokott CG animációval készült, mert a karakterek (meg minden más) 3D-sek ugyan, de képregény stílusban vannak megrajzolva. Azt hiszem, ilyet még nem láttam PS-ön. Kicsit a Fear Effecthez hasonlítható.

KEZELÉS, MEG A TÖBBI...

Kezdés után érdemes beugrani az Options menübe. Itt sok más dolog mellett megvizsgálhatjuk a gombkiosztást, ami a szokásosnál kissé összetettebb (ami nem baj).

Háromszög – Erős ütés
Kör – Speciális támadás
X – Rúgás
Négyzet – Normál ütés
R2 – Ráállás egy ellenfélre
L1 - Ugrás
L2 – Lehajolás / Tárgyfelvétel

Ugyanitt lehet a vért is ki/bekapcsolni, habár ezzel nincs gond, mert alapból "véresre" van állítva a program. El kell még mondanom, hogy a különböző gombkombinációkkal ezernyi más mozdulat is kivitelezhető, például a dobás is. Sok mozdulat csak bizonyos pozícióban jön be. Van egy csomó kombó is, amiket játék közben ír ki a gép, mintha emberünk hirtelen "megtanulta" volna.



URBAN FIGHTERS

Ez a mód takarja a Gekidó klasszikus, "haladós" verzióját. Négy szereplő közül választhatunk, de van még kettő, egyelőre rejtett is. A kézikönyv szerint állítólag 9 különböző karakter van a játékban, de ahhoz már túl lusta voltam, hogy őket mind előhozzam.



gekido

A legtöbb pálya természetesen balról-jobbra scrolloz, ahogy azt már megszokhattuk. Minden helyszín elején rövid játékgrafikával készült jelenetet láthatunk – ezek tényleg nagyon igényesek – de ilyen kisebb átvezető intermezzókat később a pályák közben is jócskán mutogat a program. Pofás a dolog, és jólesik néha a sok kontroller masszírozás közben az a pár másodperc pihenő. Sőt, ettől még inkább képregényszerű az érzés – olyan, mintha mi is aktív résztvevői lennénk egy izgalmas történetnek. A figurák elég nagyok, és teljesen tökéletes a grafikájuk! A háttér már jelentősen pixelesebb, de hát egy ilyen játék esetében ennél többet nem könnyű kihozni a PS-ből. Az utcák tele vannak szétverhető dolgokkal – kocsik, ital-automaták, ládák és tucatnyi más dolog várja, hogy a márázkodás közben püföljük egy kicsit "őket" is. Megsemmisítésük után általában energia- és pontszámnövelő cuccokat találhatunk.

Az ellenfelek szintén nagyon jól néznek ki és elég sokfajta is van belőlük. Szinte mindig csoportban, elég okosan támadnak, és gyakran használnak különböző fegyvereket is. Ezeket persze el tudjuk venni tőlük, és amíg le nem vernek, bőszen használhatjuk is őket. Sok a földön heverő felvehető dolog is, mint például a ládák és hordók, melyeket izomból ellenfeleink fejéhez vághatunk.



Nem kis meglepetést okozott nekem, hogy a kamera mennyire profi módon követi az akciót. Egyfolytában közelre-távolra zoomol, és folyamatosan mocorog, forog is – szinte minden lépésnél egy kicsit más szemszögből mutatja az "eksönt".

A pályák előtt egy térképen láthatjuk, hogy hol fogunk küzdeni. Összesen ha jól emlékszem 7 helyszín van és kábé 17 küldetés van a játékban, de erre már nem vennék mérget, mert majdnem egy egész estét rászántunk a haverral, mire a játékot végignyomtuk. Nem volt egyszerű feladat, a végére bedurrantak az ujjaim.



ARENA BATTLE

Ez a "rendes" verekedős mód. Kicsit olyan Thrill Killes meg Wu Tangos, csak jobban kidolgozva. 1-4 játékos nyomhatja egymás ellen egy kiválasztott helyszínen. Ha csak egyedül vagyunk, az sem baj, hiszen ma másik 1-3 player vezérlését a gép kezébe adhatjuk. Kezdetben 4 aréna áll rendelkezésünkre, de később még megnyithatunk 5 másikat.

Bunyó közben ugyanúgy igénybe vehetjük a szanaszét heverő fegyvereket és tárgyakat, mint a játék "haladós" verziójában. Nagyon tetszett az is, hogy egyik-másik arénában szinteltolások vannak, azaz fel tudunk ugrani emelvényekre, meg hasonló nyalánkságok.

ÉRTÉKELÉS

Bizonyára sok mindent elfelejtettem elmondani a Gekidoval kapcsolatban, de hát egy verekedős játék nem az a téma, amiről oldalakon keresztül kéne értekezni. A játék grafikája szerintem teljesen kiakasztó (pozitív értelemben) a tökéletesen kidolgozott nagyméretű karaktereivel, a változatos helyszíneivel és a kis filmjeivel. A kamerakezelés eszeveszett profi, nagyon-nagyon jók a hangok (eső, villámlás, kutyaugatás, robbanások) és a zenék is. Azt hiszem megkockáztatom a kijelentést, hogy a GEKIDO a PS történelem három legjobb haladós-verekedős játékának egyike. (Szívem szerint még az első kettőbe is beleteném, de ez már egy kicsit merész gondolat!)

Tudjátok mi az egyetlen baj? Egy ilyesféle verekedős játékkal nem játszik évekig az ember...

Martin

GEKIDO

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ AZ EGYIK LEGJOBB VEREKEDŐS JÁTÉK
× HIÁBA SZERETNÉM, NEM TÖBB ANNAL

90%



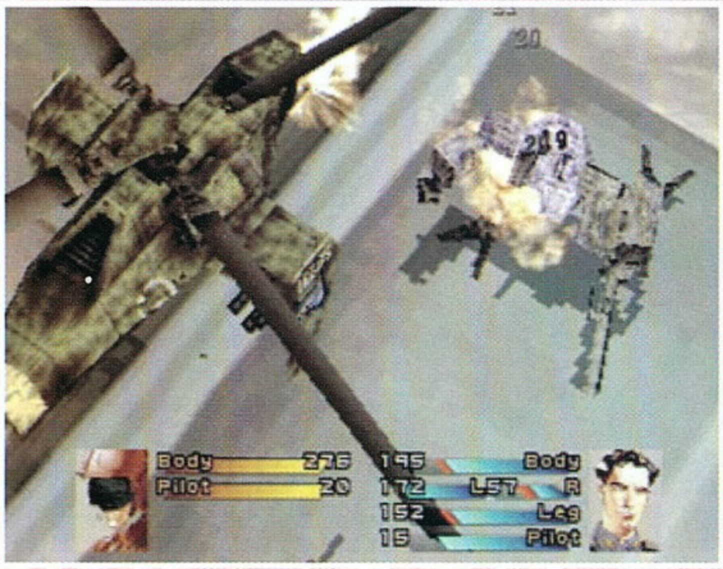


IRÁNY A FRONTVONAL!

Azt már megszokhattuk a Square-től, hogy ritkán kerül ki valami project a kezükből, de akkor az nagyon minőségi munka. Nos, ezúttal ebben a formában ez nem teljesen igaz, mert a Front Mission 3 nem minden részletében tükröz minőségi munkát. Sajnos most csalódnom kellett a Squaresoft-ban. Annak ellenére, hogy sok mindent belenyomtak a fiúk a játékba, megpróbálták a stílust – ami egyébként igen egyedi – a lehető legjátszhatóbbá tenni. Ha most hasonlítanom kellene a játékot, azt mondanám, hogy az UFO és a Mechwarrior keveréke. Az igazság az, hogy a Front Mission sorozaton kívül nem nagyon láttam hasonló jellegű próbálkozásokat a mai modern konzolokon. Nem mondanám, hogy ez a legjátszhatóbb stílus a gépünkre, de mióta már mindenkinek analóg irányítója van, észrevehetjük, hogy a legextrémebb stílusok kerülnek átiratra (szimulátorok, stratégiák). A Front Mission 3 egy körökre osztott, akció, stratégia és kalandjáték keverék. A játékmenet felépítése tényleg elég sokoldalú, de ez néha már a káoszérzéshez vezet, főleg az olyan játékosok esetében, akik hozzászoktak az egysíkú, "mindig ugyan azt csinálom" programokhoz. A játék alapja egy beszélgető képernyő, ahonnan elérhetjük az aktuális szobában tartózkodó embereket, kimehetünk a következő képernyőre, vagy menthetünk-tölthetünk. Itt található továbbá egy mindig nálunk lévő terminál, amin át az Internetre is felléphetünk (persze csak poénból). Elolvashatjuk a nekünk címzett e-mailokat és még web böngésző programot is futtathatunk rajta. Mivel már a jövőben járunk az Internet természetesen 3 dimenziós, ami szerintem egy kicsit elrontja a valósághű élményt. Úgy lett volna igazán poén, ha úgy nézne ki minden, mint egy igazi, mai programban. Az Interneten természetesen csak a játék közben szerzett címeket nézhetjük meg, mint például a japán kormány hivatalos oldala, vagy az Okinawa város katonai részlegének információs site-ja. A beszélgető képernyőről akkor léphetünk tovább, ha olyan helyzetbe kerülünk, hogy harcolnunk kell. Például eljutunk egy titkos helyre, ahol valami titkos dolog történik és valami titkos módón, egy titkos ügynök megtámad minket, titkos harci járművével. Ekkor a játékmező átalakul egy 3 dimenziós tereppé. Fontos tudnunk, hogy mi egy kis lényegtelen tesztpilótája vagyunk egy hadiüzemnek és a feladatunk a harci gépek kipróbálása az eladás előtt. Itt jött el az ideje, hogy elmeséljem a sztorit.

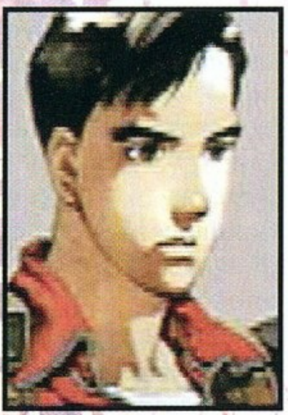
JAPÁN VILÁGURALOMRA TÖR

A közeli jövőben járunk, egy amerikai kutatóbázison, Alaszkában. A bázison mindenféle kísérletek folynak, eredeti orosz beszédet is hallhatunk, mikor megtámadják a bázist, és porig rombolnak mindent. A támadók kiléte egyelőre ismeretlen. Vált a kép és egy modern, emberek által kreált vízi városban találjuk magunkat. Ez az Okinawa Ocean City, a földön lévő legnagyobb mesterséges sziget, természetesen japánban található. Itt lakunk mi is, és egy hadipari cégnél dolgozunk. Ez a város teljesen sokoldalú, hiszen a modern ember számára lett kialakítva. Találunk szórakozóhelyeket, munkahelyet dögivel, kikötőket, biztonságtechnikai-védelmi rendszereket, egyszóval mindent. Itt él családunk is, illetve egyetlen húgunk, Alisa. Ő egy nagyon szerencsétlen kislány, próbára tette a sors. De mióta munkát talált, kiheverte a szüleink halálát és egészen felépült. Igen ám, de a cég, ahol dolgozunk, úgynevezett wanzereket gyárt, melyeket a japán kormány vásárol meg, látszólag az ország védelme céljából. Mi egész eddig ebben a tudatban éltünk, és segítettük a cég munkáját. Egy nap, mikor szállítmányt viszünk egy hangártelepre, jó barátunk Ryogo társaságában, furcsa dolog történik. Egy szörnyű robbanás rázza meg a bázist és bezáródnak a biztonsági kapuk. Mi rögtön a wanzer-be pattanunk és elindulunk felderíteni a terepet. Mindenhol védelmi ágyúk vannak elhelyezve, melyekkel igencsak meggyűlik a bajunk. Miután elintéztük a problémát, megjelennek a biztonsági őrök és kitessékelnek minket a bázisról. Csakhogy nekünk eszünkbe jut, hogy Alisa éppen abban a raktárban kapott munkát, amelyik felrobbant. Hoppá, itt a gond, valahogy vissza kell jutnunk a bázisra, hogy megtudjuk mi történt ott és egyáltalán él-e még Alisa. Egy kis trükkel átverjük a portásokat és bejutunk. Igen ám, de Alisa helyett egészen más dologra bukkanunk. Rájövünk, miért rúgtak ki minket olyan gyorsan a telepről, mit titkolnak el előlünk. Kiderül, hogy a japán kormány miért vásárolja zsákszámra a rengeteg wanzer-t. Valójában egy háború készülődik Amerika ellen! Ebben pedig mi nagyon nem akarunk részt venni, ezért mindent meg kell tennünk annak érdekében, hogy megakadályozzuk a terveket. Ugyebár adva van a kezünkben három épp tesztelés alatt álló prototípus gépezet, mellyel elindulunk világ megmentéséért. Szerzünk barátokat, akik majd a többi gépet irányítják és kicsiny csapatunk máris ütőképes lesz. Így kezdődik el a történet, melynek további alakulásáért ezentúl már csak mi felelünk. Az a benyomásom volt a játék alatt, hogy a történéseket valamilyen szinten mi irányítjuk. Sokszor kerülünk válaszút elé és ilyenkor a mi döntésünkön múlik a világ sorsa.

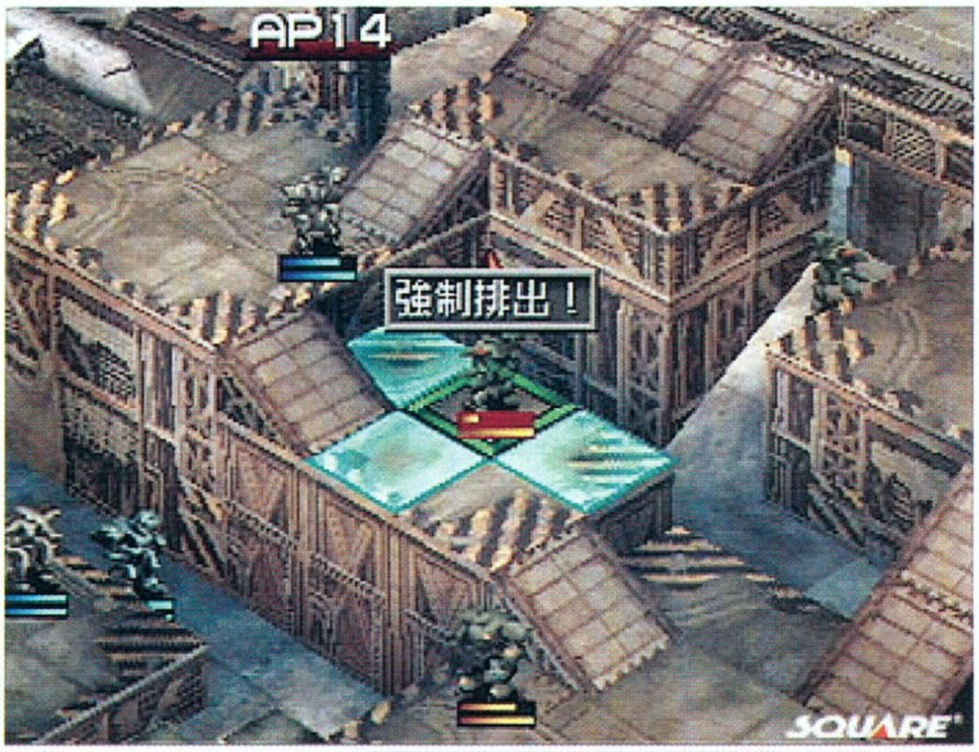












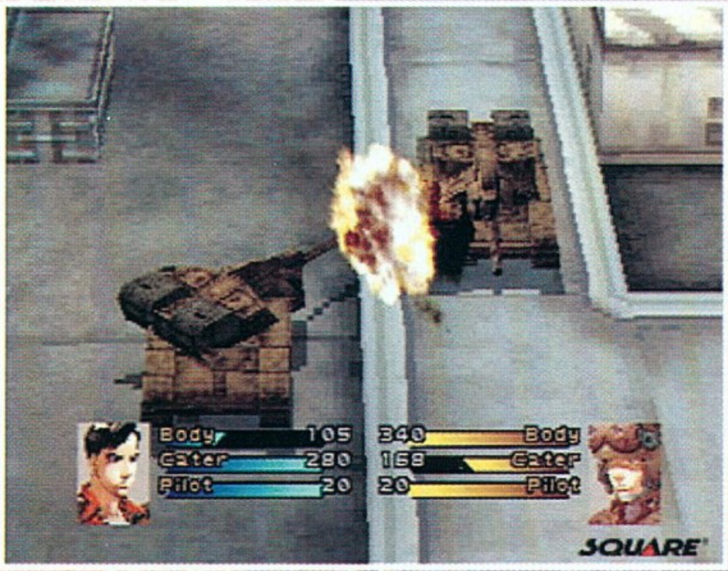
A betöltés után megszeppenve néztem hogy semmiféle intró filmecske nem köszöntött. De szerencsére a ledöbbenésem eltartott vagy 20 másodpercig (én már csak ilyen lassú vagyok), és elkezdődött egy videó válogatás a legjobb bejátszásokból. Na, mondom végre történik valami. Megnéztem ezt a kis öntömjénező reklámfilmet és gyorsan a Start-ra nyomtam. Meglepetésemre egy újabb film köszöntött, de ezúttal a játék történetét mesélték el. Rég nem láttam ilyen igényes kidolgozású intrófilmet. Sajnos a játék grafikai kidolgozása messze elmarad az előbb említett filmnél. A beszélgetős részeknél legtöbbször rajzolt háttérekkel találkozhatunk, míg a 3 dimenziós pályákon az izometrikus megjelenítést használták. Ez az a része a játéknak, ahol leginkább látszik a kidolgozás hiánya. Sehol sem tűnik fel semmiféle elmosás, és a pixelek rettentően látszanak. Engem kifejezetten zavart a grafika hanyagsága játék közben. És nemcsak a pixelességgel voltak gondok, hanem a gyenge zoomolások és kamerakezelés is bosszantott. A kamera sokszor belecsúszik a falba, az objektumok sem illeszkednek megfelelően. Emellé társul továbbá az igencsak gyenge zenei aláfestés, ami amellett, hogy monoton, ráadásul megállás nélkül is szól. Egy idő után ez már a játékos agyára megy, vagy a rosszabbik esetben elálmosít. Ami viszont a legfontosabb, az a kezelés és a játék harci felépítése. Erre kitérnék bővebben, hiszen jócskán megvannak a sajátosságai. **(Azért ha megnézitek a képeket láthatjátok, hogy Tibi kissé szőrös szívű volt - nekem a FM3 grafikája igenis tetszik! Martin)**

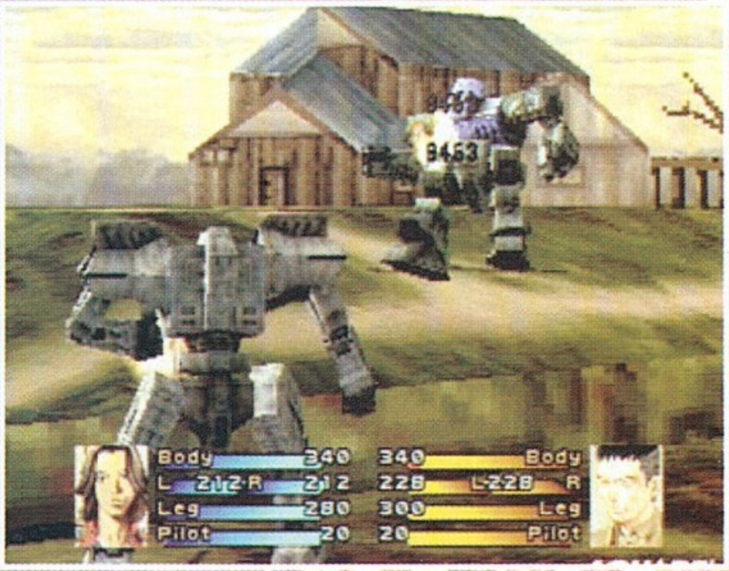
A WANZER IRÁNYÍTÁSA

Ha jól emlékszem, Martin kifejezetten meg is kért, hogy bővebben szóljak a kezelésről, mert nem éppen gyerekjáték. Az egész harc felépítése kísértetiesen hasonlít a Heroes of Might & Magic és a jó öreg UFO párosára. Mind a két játékból vettek át bőven ötleteket és leginkább egy Sci-fi, fantasy stílus kerekedett ki belőle. A wanzereinket ugyan úgy fejleszthetjük, mint a fantasy játékokban a harcosainkat. Minden sikeres ütés után pontokat kapunk, melyekből egy idő után összegyűlik annyi, hogy feljebb léphetünk egy szintet. Fejleszthetjük ügyességünket, fegyvereink hatótávolságát, lépéseink számát egy körben, stb. Szóval lesz mivel foglalatoskodni játék közben. A későbbi részeknél több gépet irányítunk egyszerre, mert a hozzánk csatlakozott haverok robotjait is mi mozgatjuk a csatatéren. Itt kezdődik el a dolog stratégiai része, mert amikor már a gép is négy-öt wanzerrel támad, már igencsak meg kell gondolnunk, hogy melyik emberünkkel hova és hányat lépünk. A terepek kialakítása elég gé változatos, ami a domborzatra is érvényes. Ez nagyon pozitív számunkra, mert így fedezékeket is kereshetünk a gép támadásai ellen. Azt persze tudnunk kell, hogy melyik emberének milyen fegyverei vannak, hiszen egy célkövetős rakéta ellen hiába bújunk el. Egy körben léphetünk az összes emberünkkel, aztán következik a gép és ő is lép az összes robotjával. Minden harcosunknak két fegyvere van, minkét kezében tart egyet. Támadás előtt kiválaszthatjuk a Négyzettel, hogy melyikkel kívánunk lőni vagy ütni. Ezek hatótávolsága általában teljes mértékben eltér egymástól. A hupikék négyzetek jelzik a mozgásterünket és az aranysárga lapok pedig a lőtávolságunkat. A kamerát forgatni tudjuk az L1 és R1 gombokkal. Minden lépés után lőhetünk is egyet, tehát így egy emberrel kétszer léphetünk (nem úgy, mint a Heroesban). Az X-szel hozhatjuk be a választómenüt, ahol léphetünk, támadhatunk, energia és statisztikai adatokat kérhetünk a harcosokról, elmenekülhetünk vagy átadhatjuk a lépést.

A küzdelem eléggé látványosan zajlik, de sajnos az összhatás még így sem a legjobb. Ezért azt kell, hogy mondjam nem nagy durranás a program, inkább csak egy jó közepest adnék neki. Legjobban a borzasztó zene veszi el a játékos kedvét a harctól. Talán ha egy kicsit igényesebben kidolgozták volna a részleteket, egy egész jó játékkal állnánk szemben.

Endrédy Tibor





FRONT MISSION 3

SQUARESOFT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES STÍLUS KAVALKÁD ÉS A SZTORI SEM ROSSZ
× NEM TÚL IZGALMAS, A GRAFIKA ÉS A HANG IS GYENGE

83%

Hja, mikor jártam én utoljára vidámparkban (...asszem jó két hete...)! Persze amikor az ember nekirugaszkodik egy romantikus délutánnak a költségek mellett abba sem gondol bele, hogy milyen komoly és összeszokott csapatnak kell (vagy kéne) irányítani egy ilyen parkot ahhoz, hogy az emberkék semmit ne sejtsenek abból, ha esetleg a hullámvasút fékjei éppen a szétrohadás határán vannak. Már lassan 15 éve nyomom a számítógépes játékokat, de valahogy mindig kimaradt az életemből a vidámpark építős csoport. Sokat hallottam róluk, de mégsem jutottak el hozzám, talán azért, mert nem kifejezett erősségem az ilyen típusú játékok kifélézése, bár a Sim City-re én is rá voltam kattanva, mint mindenki más. Aztán hirtelen azt veszem észre, hogy az e-havi tesztelendő játékok között ott van egy Theme Park World-nevű is, amiről egy irányításos leírást kell komponálnom két oldalra. Nosza, több sem kellett nekem, elkezdtem játszani vele, mint a disznó és azt kell mondanom, hogy két héttel később határozottan kötődni kezdtem a dologhoz, sőt mi több, elkövetjük az idióta egyetemista barátaimmal azt a nevetséges dolgot többször is, hogy az épp aktuális Európa-bajnokság előtti szabad óráinkban vidámparkot építünk orrvérzésig. A játék pontosan ezért jó, mert a magam féle "tapasztalatlan" építkezőknek is könnyen megtanítja az játékmenet legalapvetőbb feladatait és innen kezdve borzasztóan könnyű átlátni az első ránézésre bonyolult dolgokat.



Egy vidámparkba viszonylag kevés komolyság szorult, így az intrót sem kell nagyon komolyan venni. A történet inkább a hangulatot próbálja "megbizsergetni" bennünk, így kissé idétlen és bohókás. Amikor nekikezdünk a játéknak két alaplehetőség áll előttünk. Választhatjuk a Practice-módot, ahol mindenféle anyagi kötöttség nélkül építhetjük fel a vidámparkot anélkül, hogy bármire is komolyabb energiát kéne fordítani, a felépítésen és a karbantartáson kívül persze.

A másik rész a rendes játék, ahol teljesen a kezünkbe kell venni a park irányítását és gyakorlatilag a semmiből kell összeraknunk egy olyan játékbirodalmat, körhintákkal és attrakciókkal, amely elég pénzt kereshet majd nekünk ahhoz, hogy továbblépheshessünk egy újabb, jobb helyszínre és ott nekiláthassunk egy egészen új parknak. Valahogy úgy kell egyébként a játékban gazdálkodni a parkokkal, mint annak idején Walt Disney tette. Ő volt ugyanis, aki először egy viszonylag elhanyagolt földet vett Los Angeles külvárosában és felépítette az első Disneyland-et. Amikor eléggé sikeres volt már, megvette Orlandóban a legjobban lepattant, ám sokkal nagyobb kukoricaföldet és felépítette a jó 8-szor nagyobb DisneyWorld-öt, majd a két park együttes bevételéből elkezdett mindenféle parkokat építeni a világ többi részén. Megszületett Tokyo Disneyland majd a Disneyland Paris is. Persze ha valaki azt gondolja, hogy egy park felépítése és üzemeltetése csak téglát, munkásokat és pénz igényel, az téved.



A JÁTÉK MENETE, IRÁNYÍTÁSA

Elsősorban érdemes megvenni a személyzet legfontosabb tagjait. Őket a HIRE pontban találjuk meg és 5 csoportra vannak felosztva. Vannak őrök, szerelők, takarítók, kutatók és előadók. Az őrök természetesen a már jól megszokott kétajtós szekrény szerepet töltik be a játékban és a közbiztonság javításához kellenek. A szerelők a lepattant dolgokat fogják helyrepofozni és karbantartani. A takarítók szedik a szemetet, míg a kutatók egész nap a fejüket törik, hogy valami új hintát, hullámvasutat, látványosságot tudjanak prezentálni a mindig attrakcióéhes közönségnek. Az előadók amolyan járkáló bohócok, akik minden kisgyereket elkapnak, megmosolyogtatnak és gondoskodnak róla, hogy megfelelő hangulatban maradjanak egész nap. Ha kiválasztottuk, hogy melyik csoportból szeretnénk bevásárolni, szemügyre vehetjük az általuk kért bér összegét és ami ennél sokkal fontosabb: megnézhetjük, hogy mennyire van kedvük a munkához. Ez a Motivation csík jelzi. Itt érdemes odafigyelni ennek az értékére, mert ha olyan embert veszünk, akinek alig van kedve dolgozni, gyakorlatilag csak lézengeni fog a parkban és semmi hasznát nem vesszük. Egyébként a lassan elfáradó munkásokat fel lehet idővel frissíteni, sőt a jobbakat érdemes tovább képezni, mert a legnagyobb közbiztonságot csak jó testőrökkel és szerelőkkel lehet elérni, ehhez viszont a játék alapbeállításai nem elegek.

Amikor megvan pár dolgozónk mindenképp neki kell látnunk az építkezésnek. Építhetünk hintákat (rides), versenypályákat (track rides), hullámvasutat (roller coaster), üzleteket (shops), látványosságokat (sideshows) és parki tartozékokat (features). Menjünk szépen sorjában. A hinták közül az elején csak kettőt építhetünk meg. Az egyik egy körbe-körbe pörgős, csónakokat lóbáló majom, a másik egy amolyan klasszikus körhinta. Ha elhatározzuk, hogy megépítjük őket, a legfontosabb a Purchase Cost-ot szemügyre venni, ennyibe kerül ugyanis a hinta majd nekünk. Az Excitement





az izgalmasságát jelzi a hintának, míg a Reliability a megbízhatóság jelzőcsíkja. Utóbbi azért fontos, mert ha ez visszaesik egy-két baleset után, már senki nem fog felülni a hintára, így abban a pillanatban, hogy észrevesszük a visszaesést, rögtön vennünk kell egy szerelőt és odaküldeni, minél előbb. Akármilyen hintát, vagy látványosságot építünk, mindenképp kell hozzá építenünk egy kijáratot és egy bejáratot. Ha elfogadtok egy tanácsot, a bejáratok legyenek hosszúak és kacskaringósak, mert eljön az idő, amikor rengetegen fogják meglátogatni a parkot és akkor bizony a hatalmas sorok el fogják venni az emberek kedvét a körhintázástól, ám ha egy kanyargós bejáratot építetek nem tűnik fel nekik a tömeg, így szívesebben beállnak a sor végére. A kijáratnál nem kell ilyen szempontokat figyelembe venni, sokkal inkább arra ügyeljetek, hogy a lehető legkönnyebben visszaérjenek a vendégek a központi utakra a parkban.

Visszatérve a hintához, amikor elkészült és üzemel, folyamatosan figyelni kell és a lehető legsűrűbben fel kell javítani, sőt az eredeti állapotához képest jobbá kell tenni. Ezt úgy tehetjük meg, hogy rámegyünk a képernyőn a kívánt hintára és megnyomjuk a Kört. Ekkor három alappont ugrik elő nekünk, a Details, ami a részleteket, az Options, ami az egyszerű beállításokat és az Upgrades, ami a feljavításokat jelenti. Az elsőben a forgássebesség mellett a kapacitást és egy menet időtartamát szabhatjuk meg, míg a másodikban fontosabb változásokat építhetünk a gépekhez, a harmadikban pedig egyszerűen a már fent említett feljavításokat ejthetjük meg. Ezek a pontok egyébként minden attrakciónál sajátosan vannak megadva, így nem tudom és nem is akarom mindet leírni. Evidens, hogy egy csónakos túránál majd nem lehet a 360 fokos fordulatokat beállítani, állítani, ugyanígy a hullámvasutat sem tudjuk majd gyorsabb pörgésre bírni. Visszatérve az építhető dolgokhoz körülbelül ugyanez érvényes a Track Rides-ra, és a Roller Coasterek-re. Nem szabad ám eszeveszetten felgyorsítani mindent, pusztán annak a reményében, hogy ettől többen ülnek fel rá, vagy jobban fogják élvezni a vendégek a dolgot, mert bizony könnyen elrepülhet pár kissrác a kanyarban és akkor aztán jóéjszakát.

Térjünk most át az üzletekre. Kezdetekben kétfajta táplálkozó alkalmatosságot tudunk kreálni magunknak: az italboltot (drinks) és a büfét (fries). Számomra a játék talán legjobb és legélethűbb marketingrésze itt van a különböző ételbároknál. Itt ugyanis olyan dolgokat adhatunk meg, ami döntően befolyásolja a többi üzlet bevételét és a vendégek fogyasztását. Először is természetesen meg kell adnunk a kaja árát, de ezen felül a krumplin lévő só mennyiségét is! Ha viszont jó sós a krumpli és mindenki bezabálja sokkal szomjasabbak lesznek, többet fognak inni és természetesen ezzel is javítjuk az italbárok forgalmát. Vigyázni kell egyébként az étel minőségére is, mert ha túlságosan elsózzuk, bizony nem fognak enni az érzékeny gyomrú vendégek és ezt az élményüket megosztják társaikkal is. Ha viszont sikerül őket elküldeni inni, ott is megmahinálhatjuk a piákat csak ott nem a só mennyiségét kell befolyásolnunk, hanem a jégkockák számát. Jó nem? Persze könnyen lehet, hogy csak én nekem tetszik ez ilyen gyermeteg lelkesedéssel, de nem erről kell, hogy szóljon egy vidámpark szimulációs játék?

Térjünk át a látványosságokhoz. Ezek szórakoztató dolgok, ahol a vendégek elhagyhatnak egy kis pénzt. Van itt játékterem, de megtalálhatjuk a különböző fogadóalkalmatosságokat is. Ha már sikerült becsalogatnunk a vendégeket az egyik ilyen helyre, arra kell ügyelnünk (ahogy Paragulisz, a görög mondta az "És megint dühbe jövünk" c. klasszikus vígjátékban), hogy nehogy túl sokat nyerjenek. A legfontosabb, hogy a nyeremény összege ne haladja meg a befizetett érmék számát, persze ez valahol magától értetődik. Az sem jó, ha senki sem nyer soha, mert természetesen a többi látványossághoz hasonlóan hamar híre megy a dolognak.

Az utolsó építhető kategória pusztán külsőleg és biztonsági, na meg persze higiéniai okokból fontos számunkra. Ezek a parki tartozékok, mint a pálmafák, hangszórók, videokamerák, mellékhelységek és minden egyéb dolog, ami a hangulathoz szükséges, mégsem szoktak rá külön energiát fordítani. Kedvetek szerint pakolgassatok ezekből mindenhova, talán csak arra kell figyelni, hogy esztétikailag jó helyen legyenek. Ne rakjatok WC-t az étterem mellé, és a hangszórókat is próbáljátok meg elrejteni, amennyire tudjátok. "Egy parkban mindig hallani kell a zenét, ám látni sosem szabad!" W. Disney.

Amikor már úgy érzitek, hogy a park elég szép és fejlett ahhoz, hogy megnyissátok, a körrel lépjetek be a LAPTOP menüpontba, ami gyakorlatilag az irányítás központ-



ja a játékban. Itt mindenről tudtok információt szerezni a parkban. A munkások hangulatától a vendégek véleményig mindenről tudomást szerezhetünk és természetesen kieszközölhetjük a változásokat is. Itt látjuk majd meg, ha a tervezőink kitaláltak egy új hintát és itt szerzünk először tudomást arról is, hogy melyik hinta kezdett el megroggyanni. A Financial Informations alatt teljesen le van bontva minden bevételünk és kiadásunk az utolsó centig. Nem kell nagy matematikusnak lenni ahhoz, hogy könnyen átlássuk a bevétel-kiadás egyenlegét. Persze ha nagy gáz van, felvehetünk kölcsönöket is, és akkor bizony kapkodnunk kell, magunkat, vagy csődbe megyünk percek alatt.

Azt hogy mennyire tetszik a park a vendégeknek két dologból tudjuk megítélni. Elsősorban a játék alatt végig segítő és tanácsokat adó figura a jobb alsó sarokban azonnal felemeli a szavát, ha szerinte nem jót tettünk, vagy bárkinek is valami problémája volt, de ennél sokkal egyszerűbb a vendégek feje fölött lebegő arcocskát nézni. Ha mosolyog, akkor hepi, ha szomorú vagy fapofa, akkor bizony nem elégedett a szolgáltatásokkal. Egyébként a játék sosem fogja azt ajánlani, hogy sózd meg a krumplit, csak ara tesz utalást, hogy a vendégek szerint nagyon megéri. Ebből kell kihámozni mindig, hogy hol és mikor érdemes valamit felemelni.

Ha elég jól építkeztek idővel kaptok majd egy aranyjegyet, melynek segítségével ti is bemehettek a saját parkotokba és kipróbálhatjátok az összes hintát. Ez jó buli, különösen a hullámvasútnál, mivel annak a vonalvezetését is nektek kell megépíteni, így olyan gyomorpörgettyűket rakhattok bele, amilyet csak akartok.

Amikor elértétek a játék álltak kitűzött végcélt, azonnal megkapjátok a jutalmat és máris továbbléphettek a következő szűz helyszínre és nekiláthattok újabb vidámparkok építésének.

A játék nagyon jó, nagyon szép és legfőképp időigényes, persze ez utóbbi tulajdonság nem meglepő, hiszen nem lehet 5 perc alatt felhúzni egy sikeres és jól működő vidámparkot.

Adam

THEME PARK WORLD

EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON HANGULATOS ÉS ÖTLETES
× NÉHA KICSIT HOSSZADALMAS

88%







Itt az új király, éljen hát a király. Ezzel a kicsit elferdített szólás-mondással is jellemezhetném a Sony új fejlesztését. Végre egy játék, ami megüti a Resident sorozatot és még csak nem is zombikat kell benne levadászni. Ja, hogy melyik játékról beszélek? Természetesen a Chase the Express-ről. A Sony Magyarország (**Köszönjük, Sándor Csabi! Martin**) és főleg a Martin jóvoltából már május végén játszhattam a teljesen angol PAL-os változattal, most a tapasztalataimat szeretném megosztani veletek. Az első megtapasztalásom a következő volt: az összes CD másolós ismerősöm, amint megtudta, hogy mit tesztelek egyből a legjobb barátom lett, csak adjam kölcsön nekik egy fél napra a két CD-t, de aki ismer, az tudja: a szívem kőből van. Hát igen, a játék dupla CD-n terjeszkedik, és ez most leginkább a rengeteg videónak köszönhető. Talán nem is láttam még olyan játékot, amiben ennyi CG animáció lenne. De maga a játék is elnyerhetné a legfilmszerűbb játék címét. A rendezést és a film befejezését pedig a készítők a kezünkbe adták azzal, hogy ténykedésünktől függően hétféle megnyerést nézhetünk meg a játék végén, és a vonat útvonalát is rengetegszer megváltoztathatjuk. Létezik egy olyan alternatív útvonal is, ahol a végállomás Budapest. Persze a legjobb megnyerést csak akkor fogod látni, ha Párizsba érkezel, és ha a lehető legjobban alakítod a történetet.

A három nehézségi fokozat közül elsőre én mindenkinek a legkönnyebbet ajánlom, mert a másik kettőben igencsak fukarkodnak a töltényekkel. A grafika és a hangok fenomenálisak, főleg ahhoz képest, hogy a hátterek nem rendereltek. Az ellenfeleink igen intelligensek, ha pl. meglepjük őket, letérdelnek, és kegyelemért könyörögnek. A feladatok is logikusak, csak a vége felé kell a vonat két vége között szaladgálni. Egyszerre csak nyolc tárgy lehet nálunk, a többit a szerelvényekben lévő szekrényekben tudjuk tárolni (a térképen pirossal vannak jelölve), ezek általában a klotyóban vannak. Teljesítményünktől függően különböző bonuszokat hozhatunk be a játék végén (Special Stage, örök fegyverek stb.)

Miről nem írtam még? Hát a cselekményről.

A NAGYKÖVET KÜLÖNVONATA

A Blue Harvest egy különleges NATO expressz, amit az Észak Atlanti Szövetség csak a nagyon rázós helyzetekben vett be. A jelenlegi feladata, hogy a francia nagykövetet és a családját biztonságban Párizsba szállítsa Szentpétervárról. Ehhez azonban van egy pár szava az Apokalipszis Éjszakája nevezetű terrorista csoportnak is, akik elfoglalják a vonatot, és túszul ejtik a politikus családot. Az egész emberrablósdi viszont csak egy elterelő hadművelet, az igazi célpont, a vonaton szállított szupertitkos adatokat tartalmazó lézerlemez, aminek birtokában a világ teljes hatalmi rendszere felborítható. Ellopni persze még nem is olyan nehéz, lelépni nyom nélkül, az viszont már más tészta. Tudják ezt a rosszfiúk is, ezért magukkal hozták a homokozóból egy-két nukleáris robbanófejet is a nyomok eltűntetése érdekében. Mi Jack Morton NATO katona bőrébe bújhatunk, aki szerencsés módon élve megúszta a terroristatámadást. Egyszóval nekünk kell megmenteni a napot.



A SZEREPLŐK

Jack Morton: NATO katona, a terroristatámadás egyedüli túlélője
Boris Zugoski: az Apokalipszis Éjszakája csoport vezetője
Pierre Simon: a francia nagykövet
Catherina Simon: a nagykövet felesége
Jane Simon: a nagykövet lánya
Philip Mason: a nagykövet személyi titkára
Christina Wayborn: a nagykövet női testőre
Billy MacGuire: NATO katona, rádiós

AZ IRÁNYITÁS

Négyzet - fegyver nélkül a közelharc, fegyverrel a kézben a lövés és az utántöltés gombja.
X - futás
Kör - cselekvésgomb, tárgyak használata és felvétel, létrázás, rádió felvétele, vizsgálódás
Háromszög - körbenézelődés
Négyzet+hátra - lövés a hátunk mögé
Négyzet+X - lövés futás közben
R1 - letérdelés, biztosabb célzás
L1 - hirtelen megfordulás
R2 - bukfenc jobbra
L2 - bukfenc balra

A JÁTÉKKÉPERNYŐ

Bal felső sarok - vagon térkép
Jobb felső sarok - az energiánk
Jobb alsó sarok - veszélyre figyelmeztet minket

A START MENÜ

ITEM: itt lehet a tárgyakat használni, kombinálni, megvizsgálni
TRAIN MAP: a vonat térképe, kocsinként megnézhetjük hol jártunk már és hol nem, ha nyomunk egy fel irányt a vonat tetejére nyíló kijáratok elrendezését vizsgálhatjuk meg
RADIO: a rádión Christinával és a HQ-val beszélhetünk, igaz általában ők fognak minket zaklatni
FILE: ide gyűjthetjük össze a játék során felszedhető papírokat, jegyzeteket, naplókat, használati utasításokat, egyszóval a memo-kat

A SELECT MENÜ

Itt bealíthatod a joy-t, a hangokat, a vibrációt, stb.

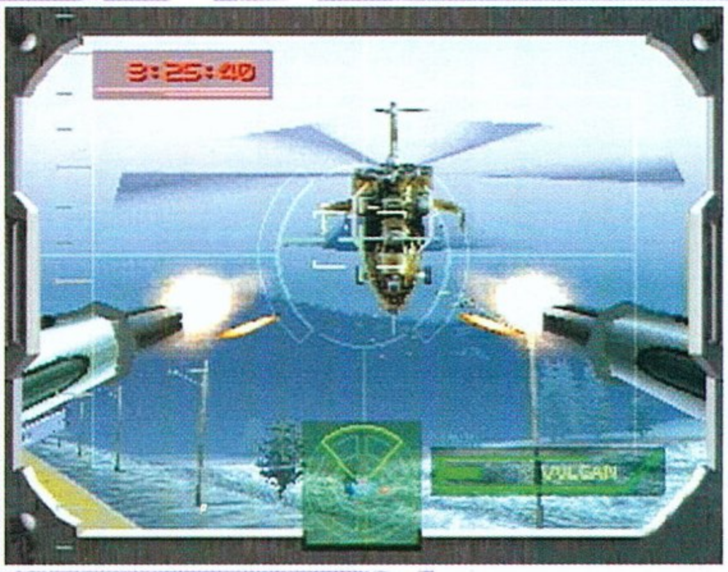
A SCENARIO-K

SCENARIO A - a játék legjobb befejezése. Könnyű fokozaton is elérhető, fel kell szedni az összes memo-t (39 vagy 40 db van), fel kell deríteni minden helyiséget, és életben kell maradnia Billy-nek és a nagykövetnek is.
SCENARIO B - ha valami hibázik az első két kritérium közül ezt fogod kapni.
SCENARIO C - elviekben Billy meghal, de a nagykövet életben marad, de ezt még nem tudtam megcsinálni.
SCENARIO D - Billy él, de elfelejted felvenni Zugoski megölése után a Diszk A-t, és az elnök meghal.
SCENARIO E - ez kapod a végén, ha mindketten meghalnak
SCENARIO F - állítólag létezik, aztán ki tudja.

JÓTANÁCSOK

Mindig vizsgáld át a halott testeket, hátha valami kimaradt a leírásból. Általában cucc van náluk. Mindig várd meg, amíg eltűnik a lelőtt pali hullája, sokszor maguk után hagynak valamit. Lehetőleg akkor lőj, amikor a célkereszt már piros. Így a legbiztosabb a találat, és a legerősebb a lövés. Ez főleg Expert fokozaton számit sokat, ahol nagyon kevés a töltény. Használd gyakran a térdelve lövést. A leírásban a könnyű fokozat A megnyerése van megörökítve, de azért próbáltam a többire is utalni benne.





CD 1

RUSSIA - ST PETERSBURG

A király intró után, rögtön a száguldó vonat tetején találod magad. A 12-es kocsin kezdesz, szedd le a három terroristát, akik a vonatból másznak elő, és menj a 11-es vagon végébe a lejárathoz, ugorj le. A halott NATO katonától vedd fel az EÜ csomagot, majd a másik létrán menj le a földszintre. A létra melletti ajtón keresztül menj át a 10-es kocsiba. A



klotyóban a szekrényből vedd ki a tárakat és, az EÜ csomagot. (Nehezebb fokozaton üres a szekrény)

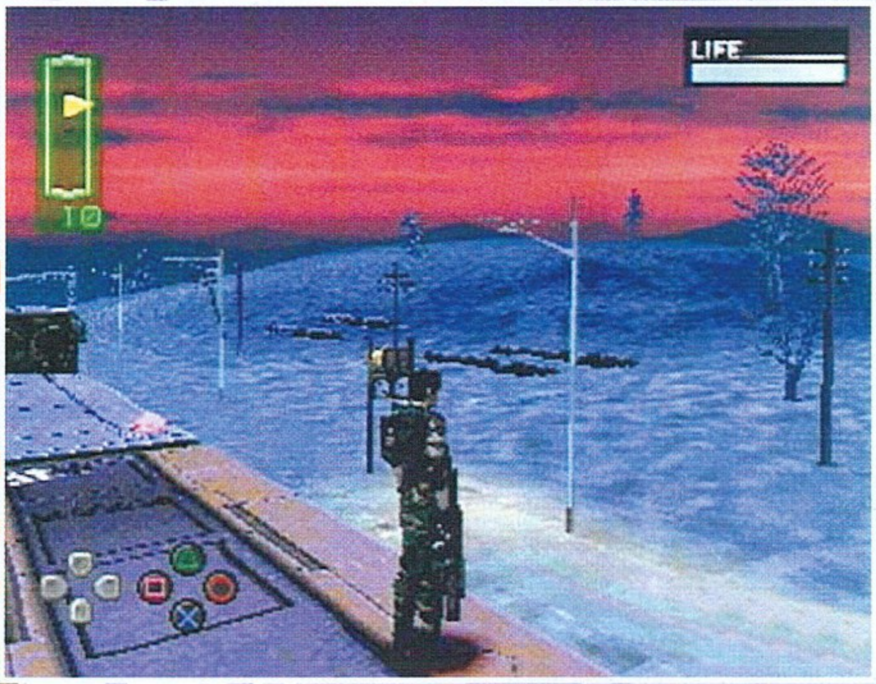
Haladj tovább, és szedd le az őrt, aki a folyosón járőrözik. Kutasd át mindkét kabint, az egyikben az első memo-t találod meg, a másikban pedig egy liftalkatrészt (UNIT). Vissza a 11-es kocsiba. Ha akarsz, benézhetsz a konyhába, de inkább indulj el a folyosón. A két hullát kutasd át, töltény és EÜ csomag van náluk. A következő ajtón egyelőre megint csak kukucskálni tudsz, úgyhogy inkább menj fel az emeletre. Az emeleti WC-ben egy megkéselt hulla fekszik, neki már úgy sincs szüksége a töltényekre, vedd tehát el tőle. Menj a bárrészbe, vedd fel a memo-t a pultról, majd menj a kocsi végébe az étellifthez. Tedd a helyére a liftalkatrészt, ennek hatására feljön a lift, igaz ezzel egy időben két katona támad hátba. Ha akarod, öld meg őket, nehezebb fokozaton viszont jobb, ha spórolsz a tölténnyel, inkább menj le a lifttel. A konyhában vagy. Első dolgod a villany felkapcsolása legyen. Valószínűleg nagy dolgok történhettek itt, mert minden csupa vér. Az étkezőpulton egy memo van, ne felejtsd el mindkét ajtót kinyitni, majd nézz be a hűtőkamrába. Szegény szakács jól megszívta. Kapcsoljuk ki a hűtést, majd vedd fel a hulla zsebéből az aranyszínű kódkártyát (CARD KEY G). Kifelé menet lődd hátba a terroristát, aki épp vacsorázni készül, és menj a 10-es kocsi emeletére. Az emeleten rögtön balra a kis szobában egy memo hever az asztalon, rohanj át a folyosó másik végébe (útközben vedd fel az elvágott torkú hullától a tárat), a másik kis szobában vedd fel a levélpapírt, és optionsben CHECK-eld is. A sarokban egyébként van egy EÜ csomag. Vissza a folyosón lévő biztonsági záras ajtóhoz, a kód 1742. Bent lődd hátba az őrt, aki épp a festményt dekorálja, ha van kedved, menj el a szoba végébe és nézd meg a fotót, amin a nagykövet és a családja látható a Vörös Téren. Mindenesetre az asztalon lévő memo-ról ne feledkezz meg. Irány a másik szoba, és jöhet a videó. A nagykövet titkára viszont már most egy kicsit furcsán viselkedik.













RUSSIA- NOVGOROD

Vedd fel a halott terroristától a kék kódkulcsot (CARD KEY B), aztán irányítsd át magad a 11-es szerelvény végébe. Útközben nézz be a frigóba, ahol már minden kiolvadt, és vedd fel a tölténytárat. A kocsi végében az ajtónál használd az imént felszedett kék kártyát. A 12-es kocsiban nyomd le az őrt, aki a folyósón járkál, és menj fel az emeletre. (a feljáróban fekvő halottnál egy EÜ csomag van) Az irányító központban végezd ki a két terroristát, a kis helyiség padlójáról vedd fel a lemezt (SYSTEM DISK), meg az asztalról a memo-t, a következő helyiségben a falon lesz egy memo, a számítógépnél pedig használd az előbb megszerzett lemezt. Írd be, hogy 12R01, ezzel kinyitod a feljáróban az idáig zárt ajtót. Célozd is meg. A videóban végre megismerkedhetünk Christina Waybornnel, a nagykövet női testőrével, szépen eldumcsizunk vele, de pont, amikor már nekivetkőzne a dolgoknak magunkra hagy minket.

RUSSIA- SMOLENSK

A hulla mellől vedd fel a memo-t. Az asztalon lévő gépnél írasd felül a kék kódkártyádat, így most már ki tudod nyitni a 13-as kocsiba nyíló ajtót. Útban odafelé nézz be a kabinokba a két memo-ért és a töltényekért. Az öltözőben a szekrény faláról is szedd le a memo-t, bemehetsz a zuhanyzóba is, igaz rögtön utánad is jön egy terrorista, hátha leejted a szappant. Az aktus után mehetsz is a 13-as kocsiba.

BELORUS- MINSK

A 13-as kocsiban először is vedd fel a shotgunnal mellbelőtt pasitól az EÜ csomagot. Menj fel az emeletre és lődd hátba a két terroristát. (egyikük elejt egy tárat), vizsgáld meg a laptopot, és szedd fel az eligazító szobából a két memo-t. Az egyik a könyvespolcon van, a másik a fali táblán. Menj ki a folyosóra, egészen a kódos ajtóig, a kódszót a laptopból lehetett megtudni. Egy dátum az, méghozzá a vonat eltérítésének a napja. Tehát a kód 1224... lenne, ha a barom angolok nem fordítva írnák a dátumokat, úgyhogy inkább 2412-öt írjál be. (Férfiasan bevallom, itt elakadtam vagy 10 percre) Előtte azonban nézz be a folyosó végében lévő fürdőszobába. Oltsd fel a villanyt, ereszd le a vizet, és vedd ki a kádból a kulcsot (SPECIAL KEY). Vissza a VIP szobába. Odabent fektesd meg az őrt, és rakd zsebre a memo-t az asztalról. A kis szobában végre megtaláljuk a nagykövet feleségét és lányát. Videó. Le kell őket kísérni a 14-es kocsiig (amelyik szinte teljesen szétrobbant), ahol a mentőosztag elviekben felszedi őket. (Mondjuk ezt a gép magától megcsinálja) Az is igaz, hogy a videó előtt még nekünk kell megtisztítanunk a 14-es vagont a terroristáktól. Újabb videó, amiben megígérjük a nagykövet lányának, hogy a faterjáról is gondoskodunk, majd elviszi őket egy helikopter. A kiscsajtól egyébként kapunk egy szerencse nyakláncot (GOLDEN LAMB PENDENT), Christina pedig hív minket, hogy valami történt a nagykövettel a VIP szobában. Mielőtt odaindulnánk, azért szedjük össze a 14-es kocsin a cuccokat (lőszer stb.). Visszafelé a 13-as kocsiba kutassuk át az idáig felderítetlen kabinokat, fáradozásaink gyümölcse két memo és egy tár. Ja, és a terroristákat se hagyjuk élve. A VIP szobában ismét egy CG film fogad minket. A titkár egy zavaros történetet ad elő, hogy a nagykövetet elrabolták a terroristák, csak az a furcsa, hogy őt meg életben hagyták. Na mindegy. Menj a VIP szoba fürdőjébe, és eressz a kádba forró vizet. A gőz hatására egy 5-ös rajzolódik ki a tükrön. Vajon ez az egyik vagon számát akarja jelenteni? Egyébként itt a falon van egy üres emblémának is hely, ezt jó, ha megjegyezzük. Na próbáljuk meg elhúzni a csíkot, ebben csak az fog megakadályozni, hogy amint kilépsz szobából megint hívnak a főhadiszállásról. Ismét videó jön. Megtudhatjuk, hogy a rosszfiúk rakétatámadásokat akarnak indítani civil célpontok ellen. Az információ szerint a rakéták a 7-es és a 9-es vagonban vannak. Időnk viszont nincs sok, úgyhogy hajrá. Vissza a 11-es kocsiba, ki a tetőre, átugrálni a 9-es kocsihoz. Úgy látszik, azonban elkéstünk, mert szemtanúi leszünk, amint négy rakétát kilőnek. Újra csörögnek a HQ-ról, hogy "semmi" gond, ezzel még elbánik a műholdas védelmi rendszer, viszont mindenképp akadályozzuk meg, hogy még több töltetet kilőjenek. A 9-es kocsi lejáratánál használjuk a "kádas" kulcsot, Odalent vegyük fel az EÜ csomagot, és szaladjunk át a mozgó alkatrészek között, mássz le a létrán. A folyosón szaladj végig a kocsi elejébe, és lépj be a kis szobába. Mozizz egy kicsit. A bokszos Billy "szerencsés" MacGuire, rádiós és túlélő. Elmagyarázza, hogy tíz perc múlva lövik ki a többi rakétát. Vedd fel az asztalról a csavarhúzót (SCREWDRIVER), és a felesleges cuccaidat rakd le a szekrénybe. Futás vissza a folyosóra, és menj be a "rakétás" szobába. A sarokból vedd fel a tárat, majd a csavarhúzóval nyisd ki a fedelet a rakéta közepén. Állítsd át a számlálót és azonnal fuss ki. A robbanás után a folyósón likvidáld a katonákat, és menj át a 8-as kocsiba. Kaszálj le mindenkit, a targoncával pedig emeld fel az útból a ládát, a következő ládát told el az útból, de ne felejtsd el a zöld láda mögül felvenni a gépfegyver tárat. Caplass fel az emeletre, fent mészárold le mind a három őrt. A halottaktól vedd fel a lőszert és az EÜ-t, az asztalokról pedig a két memo-t. Az elkerített részben fordítsd el a kulcsot, egyből elhallgat a sziréna. A rádión értesítenek, hogy a második mentőosztag nem tudja megközelíteni a vonatot, mert ellenséges helikopterek védik. Parancsot kapunk, hogy a fedélzeti gépágyút használva semmisítsük meg őket. Ehhez először kapcsoljuk át a kapcsolót, majd menjünk bármelyik kis szobába. Helyezzük üzembe a gépfegyvert.

BELORUS- BARANAVICHY

Az a rész egy nagyon jó aljáték, a vonat tetejére szerelt gépfegyvert kell irányítanunk. A feladat, hogy leszedjük a vonat körül cirkáló helikoptereket adott idő alatt. A Négyzettel kell lőni, a kurzorgombokkal pedig mozgatni tudjuk az ágyú csövét. Mindig figyeljünk a radarra, és arra, hogy ne melegedjen túl az ágyú, mert akkor lecsökken a tűzereje. Siker esetén újra videózni fogunk. A terroristák felfedik magukat, és közlik a követeléseiket is a feletteseinkkel. Sajnos a



mentőhelikoptereket is visszarendeltetik, így megint magunkra maradunk. Christina viszont randira invitál minket a 9-es kocsihoz. Tipli tehát oda, és szokás szerint nézz meg egy filmet.

POLAND- LUBLIN

Masontól kapunk egy piros kódkártyát (CARD KEY R), amit állítólag még a terroristák ejtettek el a VIP szobában. Ezzel már beléphetünk a 6-os kocsiba, utad tehát oda vezessen. Elég fura, mintha valaki lekapcsolta volna a villanyt. Mindegy egy kis sötétségtől nem fogunk betojni, öld meg a három őrt a folyosón, az ajtó nélküli helyiségben kapcsold fel a biztosítékot, s lőn világosság. Menjünk vissza a szerelvény végébe és fel az emeletre. A lépcsőtől balra van a kórterem, meg a következő CG film. Szóval a nigger igen ramaty állapotban van, mondjuk ez engem teljesen hidegen hagyna, azonban a történet szerint vértranfúzióra van szüksége. Le az emeletről, nyomás a kocsi eleje, majd fel a lépcsőn. Menj be a laborba, a panelen nyomd át a kapcsolót, ezzel elzártad a gázt. Vedd fel a két memo-t és bentről a vérkészítményt. Menj vissza, és a kórteremmel szemközti orvosi szobába menj be. Vedd fel a két memo-t, és üzemeld be a "vérgenerátort", rakj bele egy zacskó vért. A következőt keverd ki B, RH+, C, D. Erre egyébként Billy dögcédulájából és két memo-ból is rá lehet jönni. Lehetőleg próbáld meg nem elcseszni, és elsőre kikeverni, mert vagy jó időre elakadhatsz a történetbe, vagy ha nem jó gyógyszereket kevérsz a vérbe, akár meg is ölheted a feketét. Ez utóbbi pedig igencsak kihat a történetre. Abban az esetben, ha a megfelelő infúziót sikerült kikeverned, amint visszatérsz a kórterembe, mit ad isten: egy újabb videót. Miután jobban lesz, Billy-től megkapod a szürke kódkártyát (CARD KEY GR).

POLAND- POZNAN

Menj le a földszintre, a klotyóban tedd le a felesleges tárgyaidat. A szürke kártyával nyisd ki a folyosón lévő ajtót. A szekrényből vedd ki a golyóálló mellényt, az éjjellátó szemüveget, és a TNT bombát. A mellénnyel fuss vissza a kórterembe, és add rá a négerre, hogy a későbbiekben is szerencsés legyen. Gyerünk vissza a fegyverterembe, tovább a kis ajtón, fel a lépcsőn és bújj be a szellőzőbe. A gépteremben, ahova érkezel, vedd fel a földről a tárat és az EÜ csomagot. Mássz fel a létrán a vonat tetejére.

GERMANY- BERLIN

Nem szeretem ismételgetni magamat, de megint egy CG film következik. A BLUE HARVEST mellé besorolt egy terrorista vonat, és egy rakás katona ugrál át a mi szerelvényünkre, ja meg itt az első főellenség is. Tisztítsuk meg a vonat tetejét, és próbáljuk meg elkapni a nyílpuskás fickót. Videó. A tag visszaugrik a tehervonatra, szökellj utána, és a lejáraton mássz le a vagonba.

GERMANY- LEIPZIG

A 3. Kocsiban kezdesz, vedd fel a tárat a földről, és menj a négyes kocsiba. Lődd le a kutyákat (csak térdelve és soha ne testközelből próbálkozz), majd a terroristát is. A ládát eltolva egy tárral leszel gazdagabb, az őr pedig gránátokat ejt el. Menj a 2-es kocsiba, útközbe nyírd ki a pubit. Na itt van végre az első főellenség. Szó mi szó, nagyon könnyűre sikerült. Csak bukfencezz, és lőj. Ha van kedved, megpróbálkozhatsz belelőni a hordókba is, hátha felrobban. Halála után három cuccot hagy maga után, a nyílpuskáját (CROSSBOW), a fehér kódkulcsot (CARD KEY W), és az első mikrofilmet (MICROFILM A). A kártyát rögtön használd is a mozdonyhoz vezető ajtónál, nem árt, ha mielőtt bemész, visszakacsázol a dobozhoz, lerakod, amiről úgy gondolod, nem lesz rá mostanában szükséged, és ha elfogadsz egy tanácsot: ments is. Én is itt szoktam először menteni, mert egy eléggé szivatós rész következik, és nem biztos, hogy elsőre sikerülni fog, és ugye nincs kedved mindent elölről kezdeni? Vissza a mozdonyba, vedd fel a memo-t és az EÜ csomagot is. A feladat, hogy nagyjából 3 és fél perc alatt utolérjük a BLUE HARVEST 4. kocsiját és melléálljunk. Négyféle sebességfokozattal tudunk gyorsítani és lassítani, figyeljük mindig a sarokban lévő számlálót is, ez a távolságot mutatja. Egyébként pont 80 km/h sebességgel kell melléállni. Ezt most külön nem is ragoznám, többféleképpen is meg lehet csinálni. Ha sikerül két videót is láthatsz, ha nem, akkor egy "bad ending" CG filmet nézhetsz végig.

GERMANY- FRANKFURT

A videó után, ha beszéltél a HQ-el, mássz le a 4-es kocsiba, vedd fel aTNT-t a földről, le a létrán a fő computer szobába. Itt rögtön fordulj balra a kis szobába, ahol a terminál van. Három kapcsoló van rajta, mondjuk legyenek A, B, C, a helyes sorrend a következő: A, C, B, C. Erre a beugróban kinyílik a lejárat és átmehetsz az 5-ös kocsiba. Először is nyisd ki a 6-os vagon ajtaját, vedd magadhoz az éjjellátó szemüveget és a nyílpuskát, menj be az 5-ös kocsiban a "zöld" szobába. Vedd fel a szemüveget és a lézerérzékelőket kikerülve, araszolj el a kapcsolóig, nyomd át majd gyere ki, de ne felejtsd el felvenni a kötelet és a kampót (HOOK) a földről. Menj fel az emeletre. Az őrrobotot csak térdelve tudod semlegesíteni. A roncsai közül vedd fel a gépfegyvertárat. A folyosó másik végében megtalálod MP5-ös gépfegyvert is. Most menj be a "sötét" szobába, likvidáld a két terroristát, vedd fel a memo-t, és nyomd át a kapcsolót a szoba végében, ezzel kinyílik az egy szinttel lejjebb lévő ajtó, amit idáig az elektromos mező védett. Húzzunk is oda. A következő szobában elektromos áram van a padlóba vezetve, úgyhogy ezzel ne is nagyon próbálkozz. Inkább menj fel a lifttel, kombináld a nyílpuskát a kötéllel és a kampóval. Videó. Függeszkedj át a kötélen, majd ess le a szoba közepén. A tartályból vedd ki az IC CHIP-et. Igy a padló is hatástalanítva van. Christina hív minket a rádión, de egy lövés félbeszakítja. Kénytelenek vagyunk visszamenni a 6-os kocsi kórtermébe. Itt jön megint egy film, utána itt az ideje, hogy CD-t cserélj.

2 CD

GERMANY- STUTTGART

Nos, most jön a játék leghosszabb szakasza. Szóval Zugoski elkapta Billyt és a 12-es kocsi emeletén lévő számítógép teremben vár minket. Ne okozz neki csalódást, indulj is oda. Útközben a felesleges tárgyaidat tedd le valamelyik szekrénybe. A 9-es kocsi padlóját aláaknázták, kikerülni nem lehet őket, úgyhogy gyorsan fuss át rajtuk. Aztán fel a tetőre. Öcsém, megint egy film, és egy főellenség, ezúttal egy lángszórós muki. Lőjük le a sima katonákat, és vedd fel a cuccaikat. A főellenségnél kellő távolságból várd meg, hogy fél térdre ereszkedjen a lángszóráshoz, ekkor ugorj át a másik vonat tetejére, és lőj bele. Ezzel a taktikával sérülés nélkül le lehet győzni. Miután kifingattad, tiéd a második mikrofilm is (MICROFILM B). 11-es kocsiba le, tovább a 12-es kocsiba. Egyébként a kabinokba benézhetsz, mert jó pár helyen lehet kézigránátokat találni. őröket kinyírni, fel az emeletre, számítógép terem. Valaki rejtélyes módon rád zárja az ajtót. Nem maradt tehát más hátra, mint előre. Egy-két rövidebb videó, amiben Zugoski igencsak elámul, hogy a nagykövet titkára nincs velünk, majd agyonlövi Billyt. Küzdjünk meg vele. Könnyű fokozaton elég a sima pisztoly, nehezebben már az MP5 is elkel majd. Elég lőni és bukfencezni, igaz néha gránátokat is dobálni fog, de nem túl veszélyes a papa. Győzelem után két lehetséges dolog történhet. Ha nem volt Billy-n a golyóálló mellény, akkor halott, ha volt kutya baja és megint egy CG animáció jön. Vegyük fel a halott Zugoskitól a cigarettás dobozát, és az ötsarkú emblémát. Menj a 10-es kocsi emeletén lévő VIP szobába. Rakd be pentagont a helyére, és a mosdó mögött kinyílik egy rejtett ajtó, menj be. A könyvtárban egy memo-t és egy tárat tudsz felvenni. Ha Billy él az asztalon lesz a Disk A, vedd fel. Ha nem veszed fel most, a nagykövet meghal a későbbiekben. (SCENARIO D lesz a befejezés) Ezután vissza a 4-es kocsiba, mert Christina valamilyen magánakcióba kezdett. Az utat szerintem már ismered. 9-es kocsiban fel a tetőre, mert azt a szuka 10-es ajtót nem lehet kinyitni, de legalább a tologatós doboz eltűnt végre az útból. A 6-os kocsi klozetjából vedd magadhoz az arany kódkártyádat, és cuccolj le. A 4-es kocsiban menj fel az emeletre, és a VIP szoba ajtaját nyisd ki az arany kártyával. Odabent a szekrényben elvileg két dolgot találhatsz (attól függ, hogy melyik történetben játszol). Vagy egy pisztolytuningot, amivel jobb lesz a célzása, vagy egy másik pisztolyt, amivel dupla tűzerőre tehetsz szert, meg hát jól is néz ki. Mindkét esetben a pisztollyal kell kombinánod a cuccot. Az "angyalos" szobában az asztalon egy memo-t és egy fekete kódkártyát is találsz majd (CARD KEY BLK). Ezzel lehet kinyitni a 3-as kocsiba vezető ajtót. Ezt tedd is meg. Odafelé azért végezz ki egy pár terroristát az új dupla pisztolyoddal. A 3-as kocsi végében a kis szobából vedd fel a tárat, a memo-t, és a kis kulcsot (SMALL KEY 1). Tedd le, ami nem kell a ládába, és vedd magadhoz az IC Chip-et. A lifttel menj fel az emeletre és irány az ajtó. Itt jön egy hosszabb videó részlet, amiből kiderül, hogy Mason az áruló, elveszi tőlünk a chipet, és Christinát túszként fogva tartva lelép. Ha felvettük a Disk A-t, az elnök a film után életben marad, és csak kisebb sérülést szenved. Ha nem, meghal, hiába ígérgettünk fűt-fát a lányának. Ha meghalt vegyük el tőle a nyakláncát, ha él kövessük az "angyalos" szobába. Azért ne felejtsük el felvenni a memo-t és a távcsövet (SCOPE). A szobában a nagykövet kinyitja nekünk a rejtett széfet, és megkapjuk a titkos információkat tartalmazó diszket. Na most jön egy hosszú-hosszú út egészen vissza a 15-ös kocsiba, mit mondjak jó nagy szívatás. Azért a 6-os kocsiban menj be a fegyver szobába (amit a szürke kártyával nyitottál ki), és a kis kulcs segítségével, nyisd ki a szekrényt. A táron kívül, felveheted a játék legjobb fegyverét is az SP550-est. Már ha, van elég helyed, ez a fegyver ugyanis két helyet foglal el. Ha akarod, egyből rászerelheted a távcsövet. A 7-es kocsiban az aknákon fuss át, a robotot pedig térdelve lődd szét. A következő kocsiban vedd fel az MP5-öst és irány a 9-es kocsi teteje. Videó.

SWITZERLAND- ZURICH

A vonat tetején az épp soron következő főellenség két bazi nagy lézerfegyverrel támad ránk. Ha tökéletes ütemben bukfencezel és lősz, ő sem nagy gond. Vedd el tőle az utolsó mikrofilmet (MICROFILM C). Na gyerünk tovább a 15-ös kocsiba. A 14-es vagonon ölj meg mindenkit és cuccolj fel. A 15-ösben pedig vedd fel a memo-t, a tárat, és az EÜ csomagot. Haladj tovább. Most jön az egyik legjobban megkomponált CG filmjelenet. Hát ez a Mason aztán tényleg teljesen klinikai eset. Adjuk oda neki a Diszk A-t, ezért cserébe elengedi a csajt, viszont lelép. Vedd fel a memo-t a ládáról. Nyisd fel az aktatáskát és vedd ki belőle a kulcsot és a Diszk B-t. A kulccsal szabadítsd meg a bigét a bilincseitől, majd irány a másik szobában veszteglő harckocsi. Megint videó, Mason lelép egy helikopterrel, mi pedig megmenekülünk. Nincs más dolgunk, "csak", hogy visszamenjünk a 4-es kocsiba, pedig nem tombolán nyerted a lábad.

SWITZERLAND- GENEVA

Jó hosszú az út visszafelé, ráadásul rengeteg a terrorista is. Legjobb, ha az MP5-ösünket, lecseréljük a dupla pisztolyunkra, elvileg ahhoz még több skulónk kell, hogy legyen. A plafonon függeszkedő robotokat hagyjuk, hogy leessenek, és rohanjunk el mielőtt felrobbannak. Végül csak megérkezel.

FRANCE- LYON

A 4-es kocsiban adjuk oda a niggernek a Diszk B-t, amivel kinyitja nekünk a vonat összes ajtaját. Mármint ha él. Ellenkező esetben nekünk kell trükköznünk a szellőzővel, meg a tetőn. A lényeg, hogy innentől kezdve nagyjából 12 percünk maradt, hogy hatástalanítsuk a négy kiélesített nukleáris robbanófejet. A 2-es kocsiban megint videózni fogunk. Menjünk fel a lépcsőn, és egyenesen végig a folyosón. Le a létrán, át a mozdonyba. Vedd fel a memo-t a gránátvető kiegészítőt, és a gránátokat. A dobozból szedj ki mindent, ami az SP550-eshez kellhet, szereld rá a gránátvető-kiegészítőt is, és tárazd be. Ments és irány vissza a kettes kocsi eleje. A szobában rátalálsz a három robbanófejre. Fuss a végébe, vedd fel a memo-t, az Endoszkópot és a fogót, kezdj neki a bombák hatástalanításához. Nyisd ki őket és használd az endoszkópot. Mindegyik bombában három vezetéket kell elvágni. A helyes sorrendeket a három mikrofilmen találod, de azért leírom őket. Tehát: az ajtóhoz legközelebbi: piros, fekete, zöld. A középső: piros, fehér, sárga. És az utolsó: fehér, piros, kék. Nos ha béna voltál, és Billy vagy a nagykövet meghalt a játék során, a történet itt véget ér, szöveges megnyerés formájában tudjuk meg, hogy egy robbanófej nem lett meg. Abban az esetben, ha minden jól sikerült, jön egy videó, amiben még egy nukleáris robbanófejet érzékelnek a főhadiszálláson. Gyerünk vissza a mozdonyba, a kapcsolóval válaszd le a többi szerelvényt. (itt már szinte minden mozdulatunkat egy-egy CG film követi) Mássz ki az ajtón a mozdony elejére, vedd fel a gránátot, és vizsgáld meg a vonat orrát. Hopp itt a negyedik bomba. Na most már csak hatástalanítani kellene. Erre harminc másodperced van. A megoldás Zugoski cigarettásdobozán van. Az egész olyan, mint egy félkarú rabló, a kipörgetett ábrához tartózó színű drótot kell elvágnod, amikor csippant egyet. Könnyítésképpen itt a megoldása: kék-csillag, feket-hold, vörös-tér. Ha nem sikerül robbansz, ha sikerül, akkor sem dőlhetsz hátra, mert megjelenik Mason a helikopterrel. Kapcsold át a gépfegyveredet gránátvető módba, és épp itt az ideje, hogy leszámolj az árulóval. Jön a megnyerés videója, ami meglehetősen hasonlít a Mission Impossible végére, de azért nagyon látványos, szöveges megnyerés, néhány CG film és jöhet a "good ending" videó, amiben a nagykövet találkozik a családjával, mi pedig visszaszolgáltatjuk a titkos információkat tartalmazó diszket.

CSIPI M LEE

CHASE THE EXPRESS

SCEE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDEN PASSZOL, EZ TÉNYLEG EGY JÓ JÁTÉK
× TALÁN EGY KICSIT NEHÉZ CÉLOZNI

96%

N.GEN RACING

AERO-FORMA 1

Na, vajon mivel szórakozhatnak az igazán gazdagok?? De most nem azokra gondolok, akiknek mercire és egyéb dolgokra telik! Sokkal inkább azokra, akik egy saját vadászgépet tudnak venni maguknak és a snassz "régimódi" gyorsulási versenyek helyett egy F-16-ossal száguldoznak a világ különböző hegycsúcsai és völgyei között, pusztán kedvtelésből. Ugye viszonylag kevés ilyen figurát ismertek ti is! Én utoljára a manapság (különösen popzenében) sokat emlegetett Discovery Channel-en láttam egy palit, aki vett magának 8 kiszuperált lopakodót, hogy kedvére repkedhessen radarfigyelem nélkül a brit partoknál. Amikor az N-gen Racing intróját először megláttam, hát nem nagyon tudtam eldönteni, hogy miről is szól majd a játék. Persze kisvártatva megvilágosodtam, hogy itt valami versenyről lesz szó, de fura volt, hogy vadászgépekkel és nem autókkal. Persze így napokkal később visszatekintve kifejezetten mókásnak tűnik hitetlenkedésem, de valahogy mindenfélét kitaláltak már a PSX-versenytárához, de vadászrepülő viadalokkal még nem találkoztam. Aztán amikor játszottam pár napig, elkezdte furdalni az oldalamat a kíváncsiság, hogy vajon tényleg vannak-e ilyen figurák...és képzeljétek...vannak. Tényleg létezik a világban vadászrepülős éjszakai gyorsulási verseny, csak persze nem a Hungaroringen rendezik, hanem a Grand Canyon tekergős repedései között, kizárólag a Top Gun-nál is nagyobb képzettségű pilótáknak évente egyszer. Találtam is a neten valami weboldalt, ami ennek a "sport"-szövetségnek az oldala volt, de nem értettem a felét sem a szabályoknak és persze a nevezési díj sem parkol a házam előtt. Ezt csak amolyan érdekességként írom, le, ha valakit megfog a játék, keresgélhet a világhálón, E-mailezhet, mert vannak megszállottak ezen a téren is.

A játék egy klasszikus autóverseny játéknak felel meg persze vadászrepülőkkel helyettesítve. Pénzt kell gyűjtenünk és ha már elég dellával bírunk, megvenni az első komoly repülőnket. Persze nem lehet csak úgy hip-hop beleugrani a legnagyobb és legerősebb ligába. Meg kell szereznünk a szükséges képesítéseket, majd egy ligának megfelelő erősségű gépet is vásárolnunk kell, mivel erősebb motorok közé nem tudunk benevezni gyengécske vadászgéppel, de ez természetesen fordítva is érvényes: bivalyerős madárkánkkal nincs értelme beállni "lábbal hajtós" gépek közé. Ezt a játék névlegesen 4 kategóriába sorolja. Kezdetekben a TRAINER-fokozat lehet a miénk, ha a megfelelő időlimit alatt sikerül végigrepülnünk a megfelelő pályán. Ha sikerül és már a győzelmek megszerzése sem akadály, nekifuthatunk a FIGHTER-fokozatnak, melyet az S-FIGHTER majd az X-FIGHTER követ, persze a mindig aktuális próbatételekkel. Gyakorlatilag a játék tartalmi célja, minél több pénzt keresni, minél jobb gépeket venni és így minél magasabb kategóriába eljutni a versenyek alatt. Ha a lusta játékosok nem szeretnék végigjárni a ranglétrát és azonnal valami jó kis vad csapattal megküzdeni, sajnos az ARCADE-mód sem engedi a kötetlen válogatást, még ott is meg kell szenvedni minden próbát. Mint minden jó versenyprogiban, itt is folyamatosan bütykölnünk kell a gépet, ha azt akarjuk, hogy méltó ellenfelei legyünk a többi sugárcsodának. Mindent megváltoztathatunk a repülőkön a színüktől a motorig, így nem kell attól tartanunk, hogy nem tudjuk mire költeni a pénzünket. Kategóriánként kb. 10 repülő közül választhatunk, így mindenki válogathat kedvére, sőt, ha megtetszik az egyik gép, a program (jó üzletember módjára) elengedi velünk egy próbaútra is. Térjünk át magára a versenyre, ahol összemérjük lóerőinket a többi pilótával. A legfontosabb talán az, hogy a lehető legközelebb repüljünk a földhöz. Ez azért lényeges, mert ilyenkor a leggyorsabb a gép. Az irányításról nem nagyon írnék, mindenki hamar kitapasztalhatja, ráadásul a játékban van egy oktató rész is, így kevés angoltudással 15 perc alatt otthonosan mozoghatunk gépünk pilótafülkéjében. Fegyverekkel is "rásegíthetünk" végső helyezésünk kialakulására, úgyhogy a lövöldözős tábor is megkapja a maga százalékát a játékból, még akkor is, ha véges a muníció, így nem pörkölhetünk oda akárkinek, akármikor. Egyébként határozottan jó a játék és élvezetes órákat nyújthat, de valahogy egy idő után unalmassá válik a körbe-körbe repkedés, különböző hegyekben. E-mellet sokszor nehéz is a dolog, mert ellenfeleink és a pálya vonalvezetése is megkeseríti a csatáinkat.

Érdemes még szót ejteni a pályán lévő villogó körökről. Ezek közül a narancssárga a motorunkat tölti fel, míg a zöld a páncélzatunknak ad egy kis pluszt. Mindkettő létfontosságú, mert előbbi nélkül nem tudjuk utolérni a többi gépet, utóbbi nélkül viszont rövid úton felrobbanunk. Persze ha valaki annyira jól vezet, hogy semminek nem megy neki, azelőtt fejet hajtok, de többségünknek bizony szüksége lesz ezekre a power up-okra. A jól megszokott Checkpointok is benne vannak a játékban, így nem tudjuk levágni az utat még akkor sem, ha egy ilyen ellenőrzőkaput ki is hagyhatunk. A gép csak két hiba után diszkvalifikál minket, de nem éri meg rövidítgetni, mert ahhoz magasra kell emelkednünk és akkor bizony lelassulunk. Ha túlságosan letérünk a pályáról a robotpilóta úgyis rögtön irányba fordít, így viszonylag kevés esély marad a jó és sikeres csalásra.

A játék zenéjével nekem nem volt bajom, ám egyik jó barátomat kifejezetten az őrületbe kergette. Szerinte az vegyen inkább ilyen játékot, aki a Drum'n Base birodalmát szeretné megörvendeztetni egy pár új felvétellel.

Ha összegezni szeretném a fent leírtakat, tulajdonképpen semmi különösen rossz dolgot nem tudok kiemelni, de feltűnően jót sem! Egy szürke kis program, ami a vadászpárbajokat cyberkodja kicsit meg, így bizarr környezetben repkedhetünk, bivalyerős gépekkel ameddig a kezünk és a szemünk bírja.

Adam











N-GEN RACING

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ ÖTLET, PÖRGŐS JÁTÉK
× SEMLEGES HANGULATÚ

68%

Meg kell, hogy mondjam eddig a játékpiac nem volt elárasztva pisztolyos (G-Con45 támogatású) játékokkal. Mostanában viszont mintha valami megmozdult volna, mivel egyre több az ilyen anyag. A példának okáért a RE: Survivor, a Rescue Shot, vagy a most bemutatásra kerülő Ghoul Panic. Nem beszélve arról, hogy a közeljövőben a Namco várhatóan megjelenteti a Time Crisis újabb részét – nem a játéktermekben megismert második részt, ahhoz a PlayStation kevés lenne. Rátérve azonban a Ghoul Panic-ra – melyet szintén a Namco készített – elmondanám, hogy a játék stílusát tekintve a Point Blank-re hasonlít. A játék címe akár az is lehetne, hogy Point Blank 3D, mivel leszámítva az immár 3D-s grafikát, teljes egészében a PB-re hasonlít. Ugyanolyan vicces és szórakoztató, játékos feladatokat kell megoldanunk, persze jó néhány újítással kiegészítve.

A történet szerint két fiatal – egy lány és egy fiú – elindul egy szellemekkel teli kastélyba, hogy fényt derítsen az ott zajló titokzatos eseményekre.



JÁTÉKMÓDOK

Miután bekalibráltuk a pisztolyunkat a főmenüben találjuk magunkat, ahol igen sok fajta játékmód közül választhatunk. Szépen sorban haladva nézzük milyen lehetőségek közül szelektálhatunk.

Arcade: Amennyiben az Arcade módot választjuk – a Point Blank-hez hasonlóan – három nehézségi szint közül választhatunk. Ha ezzel megvagyunk a játék négyesével fogja adni a kihívásokat jelentő feladatokat, melyek közül választhatunk egyet. Miután mindegyiken túlvagyunk – akár sikeresen akár nem – egy főellenséget kell legyőzni. Ezek általában nagydarab szörnyek – túl komolyan persze nem kell őket venni. Legyőzésükhöz általában a sebezhető pontjukat kell lőni, amire a játék mindig felhívja a figyelmet. Maguk a feladatok szintén ismerősek lesznek, egy csomót áthoztak a Point Blank-bol, a különbség csak annyi, hogy felújították őket. Általában meghatározott időre kell szétlőni egy csomó ellenfelet (szellem, csontváz stb.), de persze lesznek egészen eredeti témák is. Az egyik ilyen feladatban például egy alvó macskáról kellett a tetveket lelőni anélkül, hogy eltaláltuk volna a cicát és letelt volna az idő. De védelmező feladatokat is meg kell oldani, például egy labirintusban a cicát kell megtalálni, egy golyóval kell eltalálni valakit, vagy valamit, járműveket kell szétlőni stb. Többet a várható játékokról nem is írok, mert lelőném a legjobb poénokat (ráadásul két oldalon lehetne őket sorolni olyan sok van), számítsunk néhány nagyon ötletes feladatra. Ha végig vittük az Aracade módot értékelést kapunk a teljesítményünkről.





Adventure: Ez a mód voltaképp a történetes módnak felel meg. A már említett kastélyban kell mászkálnunk. Ahogy járkálunk ajtókkal találkozunk, melyeken benyitva lövöldözős feladatokat kell megoldanunk – ugyanazokat mint Arcade módban. Ha sikerült teljesíteni őket, általában valamilyen jutalmat kapunk, például életet vagy a továbbjutást segítő tárgyat, kulcsot. Kár, hogy irányokba menni csak úgy lehet, ha belel lövünk a megfelelőbe, mert így elég bénán lehet haladni. Mindenesetre egész ötletes, érdemes végigjátszani.

Survival: A nehézségi szint kiválasztása után szintén feladatokat kell megoldani, annyi különbséggel, hogy három elveszített élet után vége a játéknak.

Party: Bár mindegyik játékmódot lehet ketten játszani, az igazi többjátékos mód itt van. Három játékmód közül választhatunk. Az első a Free Battle ahova két irányító kell, hogy játszhassuk. Aki az aktuális feladatokat jobban megoldja, az kap egy pontot. Végül az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

A második lehetőség a Race Battle amit felváltva akár nyolcan is játszhatunk egyszerre. Egy autópályára kerülünk és minden sikeresen végrehajtott feladat után mehetünk előre egy kicsit. Minél jobban oldjuk meg a feladatokat, annál jobban mehetünk előre. Az győz, aki előbb beér a célba. Ötletes a játék érdemes megpróbálni. Az utolsó lehetőség a Panel Battle. Itt egy 5X5-ös táblán (mely panelokból áll) kell minél többet a saját színünkre változtatni. Ha belelövünk egybe általában egy feladatot kapunk, amit ha megoldunk a mi színünkre változik az adott panel. Néha meglepetésekbe botlunk, pld. felrobbannak panelek, vagy éppen meg lehet őket javítani stb. Ha bekerítjük ellenfeleink lapjait megkapjuk őket. Az győz, akinek a végén a legtöbb panelja van.



Practice: Itt gyakorolni lehet a játék összes feladatát, még a főellenségeket is. Érdemes kipróbálni, csak szerintem sokkal izgalmasabb, ha játék közben ismerkedünk meg a feladatokkal, mint itt.



Ezzel az összes menüvel végeztünk – csak az options maradt, ahol a szokásos dolgokat lehet beállítani.

ÉRTÉKELÉS

A Ghoul Panic egy eredi ötletes és szép játék, csak az a baj, hogy ha valaki játszott már a Point Blank előző részeivel, annak számára már csak egy egyszerű bőr lehúzásnak tűnhet a játék. Inkább csak azok próbálják meg, akik még nem találkoztak eme két játékkal – mivel egy csecsemőnek minden vicc új. Nekik egészen biztosan maradandó élmény lesz a játék. A feladtok ugyanis elég viccesek, és szórakoztatóak, mégis azt kell, hogy mondjam kevés az újdonság. A kihívások nagy részével már találkoztunk a PB-ben, a készítők szerintem kezdek kifogyni az ötletekből. Persze azért vannak újdonságok, amik elég érdekesek, de sajnos ebből van kevesebb. Ráadásul még nem is valami változatosak a küldetések, így – pláne a PB után – hamar meg lehet unni a játékot.

Külsőre a Ghoul Panic szépnek mondható. Jók a helyszínek az ellenfelekkel együtt minden szép 3D-s külsőt kapott.

Egyáltalán nem rossz játék a Ghoul Panic, de 3D-s grafika ide, 3D-s grafika oda a Point Blank sokkal jobb játék volt.

Veres Miki

GHOUL PANIC

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-8 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
FÉNYPISZTOLY (G-CON)

✓ HA NEM ISMERJÜK A POINT BLANKET EGY VICCES ÉS SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉK

× HA VISZONT IGEN, NAGYON HAMAR UNALMAS LESZ

81%

ARMY MEN WORLD WAR

MŰANYAG VILÁGHÁBORÚ



"Army Men, hmm ismerős valahonnan ez a név." Így kezdem az előző Army Men cikkemet. Ezúttal duplán igaz ez a kijelentés, hiszen már talán nincs is olyan Playstation játékos, aki ne találkozott volna ezzel a névvel. Mivel a 3DO megállás nélkül ontja kifelé magából az Army Men igénytelennél-igénytelenebb verzióit, talán már fel sem figyelnek az emberek, hogy kijött egy újabb "szemét". Ezúttal viszont tényleg kitettek magukért a programozó srácok, egy kissé komolyabbra vették a figurát és beleadtak apait, anyait. Most már csak nagyvonalakban találjuk meg a gyerekes sztorit, mert a játék teljes mértékben átalakult. Grafikailag ment végbe a legnagyobb változás, hiszen végre úgy néz ki a játék,



ahogyan annak illik. De erről egy kicsit később, most lássuk mi újat agyaltak ki a készítők a történet terén.

PLASZTIK VILÁGHÁBORÚ

Amióta magára hagytuk szegény zöld hadosztályunkat, még jobban elfajultak a dolgok a két ellenséges csapat között. Sajnos már odáig vetemültek, hogy a világháború gondolatával játszanak. Bevonták a háborúba a világ összes műanyag katonáját, úgyhogy a gyilkolás elképesztő méreteket öltött. Ezúttal a zöld haderők határozottan nyomulnak előre, sorra foglalják el a sárgák bázisait. Ebbe a győztes menetbe kapcsolódunk be mi is. Feladatunk a különböző parancsok végrehajtása lesz, mint például rádióállomások megsemmisítése, bázisok elfoglalása, stb. A helyszín a tengerpart, az őserdő, a legváltozatosabb és "legrambósabb" terepek. Végre sikerült megteremteniük a programozóknak az igazi hangulatot, azt a hangulatot, amit egy háborúba induló játékosnak éreznie kell. Katonánk mozgáspalettája nem túl sokat változott, sőt maga a játék felépítése is maradt a régi. Ugyan úgy elmehetünk egy gyakorlópályára a bevetés előtt és hasonlóan az előző részekhez lineárisak az események, a pályákat sorba kell teljesítenünk. Természetesen itt is megnézhetjük a játék elején elmaradhatatlan fekete-fehér intró-rajzfilmet, melyben szemtanúi lehetünk a "véres" pusztításnak a műanyag katonák műanyag harcterén. A megszokotthoz híven az új epizódban is játszhatunk ketten, hogyha két irányítóval rendelkezünk. Miután rányomtunk a Start Game-re, máris a tengerparton találjuk magunkat. A feladatunk, a partról bejutni az erdőbe, megtalálni a bázist, bejutni és megsemmisíteni a rádióállomást.

Ami a legjobban tetszett a programban, hogy a grafikát teljesen átgyúrták, megpróbálták csökkenteni a szögletesedés mértékét, új objektumokkal rakták teli a pályákat, és ezzel végre igazán élvezhetővé tették az akciót. Miközben haladunk a ködös őserdőben, tudjuk, hogy minden bokor mögött lapulhat egy ellenséges sárga, mindenhol lehet elrejtve egy veszélyes akna. Ezzel a tudattal törünk előre az esőerdőben, a fák törzse mögül szemléljük, hogy nincs-e valahol egy galád gyilkos és nagyobb köveket fedezékként használva lőjük ki őket.

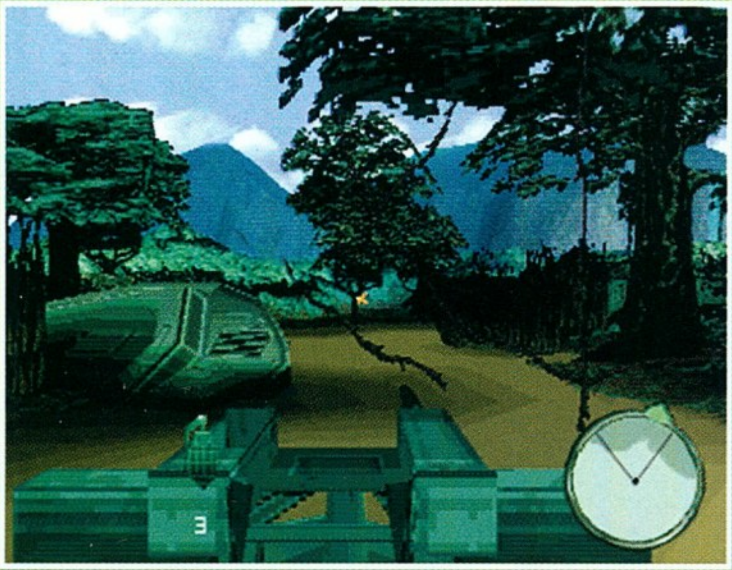
A KEZELÉS

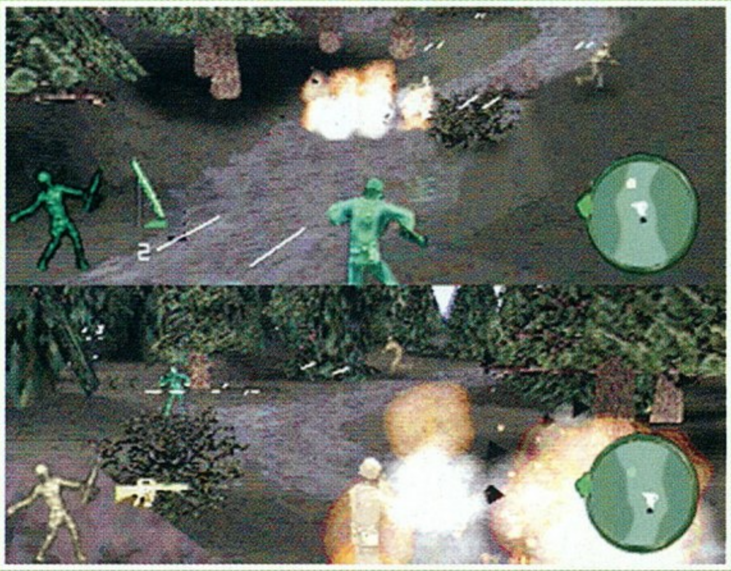
Az irányítás valamicskét módosult az előző részekhez képest, de még mindig nem voltam vele megelégedve. A figura lassúsága egyszerűen botrányos. Még mindig lassú a reakcióideje, a katonánk kanyarodási sebessége leginkább egy húsz éves Zsiguli sebességéhez hasonlít. Viszont van pár extra lehetőség a játékban, mellyel megkönnyíthetjük a célzást. Ha benyomjuk az R1-et, egy célzó nézetbe kerülünk, ahonnan könnyedén célozhatunk fel-le. Ezzel a nézettel a távolabbra lévő célpontokat lehet pontosan eltalálni. Van továbbá nálunk egy távcső is, aminek a használatát senkinek nem ajánlom, mert mialatt nézelődünk, lőni nem tudunk és így bárki belénk eresztheti egy sorozatot. Az L1 használatával tudunk vetődni oldalra, vagy előre, az irányok kombinálásával. A Háromszöggel és a Négyzettel lehet váltani a fegyverek között. A fegyverek szintúgy a jól megszokott palettáról kerültek ki, kezdődnek a puskánál (amiből végtelen töltényünk van), rakétavető, gránát, lángszóró, mortar, stb. Az X-et nyomogatva tudunk tüzelni az éppen kiválasztott fegyverrel. A képernyő bal alsó sarkában található a már jól ismert plasztikkatona figura, mely folyamatosan morzsolódik a bekapott találatok során. Hogyha elfogy, nekünk is végünk. Ezenkívül a Select gombra jön elő a térkép, amin pontosan megjelölik az elérendő célpontokat. Tájékozódni ugyan nem lehet rajta, arra mindenképpen jó, hogy az útirányunkat kiválasszuk, hiszen a hegyek és nagyobb dombok meg vannak jelölve rajta. A katonánk irányítása az iránnyokkal és az analóg karokkal egyaránt történhet, mert a játék támogatja az összes irányítót és a vibráció funkciót. A Starttal a már jól ismert options menübe kerülhetünk, amit a játék főmenüjéből is elérhetünk.

Összegzésként azt lehetne elmondani a programról, hogy végre elérkezett a pillanat, mikor kezünkbe vehetünk egy olyan minőségi játékot, amit Army Men-nek hívnak és amellett még játszható és élvezhető is. A grafika kimagaslóan igényes az előző próbálkozásokhoz képest, a hangok és a zene javult egy picit, viszont az irányításon a mai napig nem tudtak változtatni. Az egyetlen ok, amiért játszható a játék, az a pályák tökéletes megtervezése, ami lehetővé teszi, hogy a legpocsékabb irányítás mellett is mozogni tudjunk és eltalálhassuk az ellenfelet. Talán végre sikerült elérniük a készítőknek, hogy végre valaki játszani is tudjon a programmukkal, éppen ezért, én azt mondom, hogy az Army Men: World War megérdemli, hogy kipróbáljuk.

(Lapzártakor jött a hír, hogy a játék PAL verziójának címe Army Men : Operation Meltdow lesz.)

Endrédy Tibor





ARMY MEN: WORLD WAR

3DO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

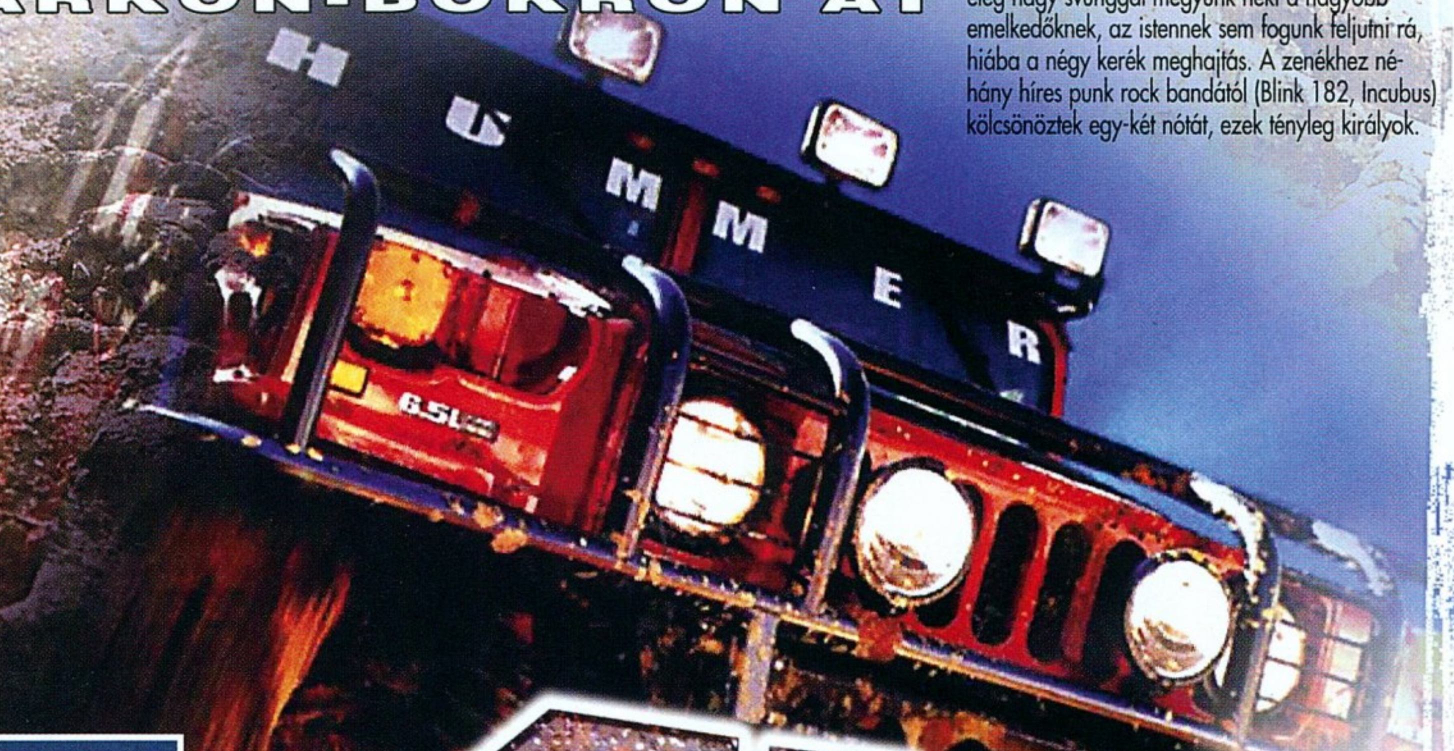
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EZ AZ EPIZÓD VÉGRE JÓL SIKERÜLT
× AZ IRÁNYÍTÁS MÉG MINDIG GYENGE

78%

4X4 WORLD TROPHY

ÁRKON-BOKRON ÁT



A francia illetőségű Infrogames egyre-másra adja ki a különböző autóversenyes játékokat, elég csak a Test Drive sorozatra gondolni. Azonban mostanában a biztonságos aszfaltút helyett valahogy jobban előtérbe kerültek náluk az emberpróbáló terepversenyek. Mostanában a Test Drive sorozat is igencsak abba az irányba fordult el (TEST DRIVE OFF ROAD 1-2, TEST Drive 4x4). Legújabb játékuk, a 4x4 World Thropy is, egy kis vadvidéki sárdöngetős túraversenyre csábítja a jelentkezőket. Szokás szerint, mint minden Infrogames program kemény gitárzenével aláfestett introval indít. Mint a címe is utal rá, a versenysorozat az egész világ körül zajlik. A föld legkülönbözőbb vadregényes tájain döngethetünk. Amerikában a Sziklás-hegységen, Japánban a hófödte Fujin, Mexikóban Yucatanban és még sorolhatnám az egzotikus helyszíneket.

Sima Arcade-ban csak az alap járgányok és pályák vannak nyitva, ezeken nyomhatunk egy-egy egyszerű versenyt. A minél jobb helyezésnél fontosabb, hogy mindig időre beérjünk a következő ellenőrzési pontra, mint régen a játéktermekben. De hát ez azért is az Arcade mód.

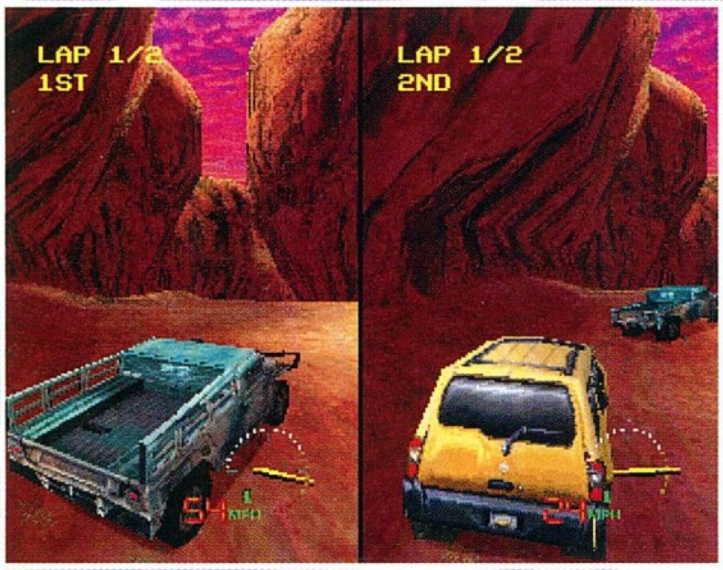
A többjátékos részben ketten játszhatunk egymás ellen osztott képernyőn.

A World Tour-nál kezdődik el az igazi karrierünk. A névbeírás után látogassunk el a bemutatóterembe (VISIT THE SHOWROOM), nézzük meg a kínálatot, és kevéske kezdőtőkénkből vásároljunk egy kocsit. Lehetőleg olyat, aminek a tulajdonságai aránylag megfelelőek és a pénztárcánknak is elviselhető. A kínálat igen bő, szinte mindegyik híresebb cég képviselteti magát egy-két modellel. Vannak az alaptípusok: Cherokee, Xterra, Ram, Hummer (ilyen van a Fejvadászban is az őslakosnak), Wrangler, és néhány különleges spéci gép, mint pl. a hatkerekű T-REX, vagy a Corvettesre festett Shelby Durango, a katonai Hummer, és a Racing F-150-es. Közel harminc autó közül válogathatunk. Persze ezek árfekvése igencsak változó, ezért kezdetben meg kell elégednünk egy szerényebb modellel. A kocsik menettulajdonságait sem árt, ha szemügyre vesszük a képernyő alján. Ezek a következők: végsebesség (Top Speed), gyorsulás (Acceleration), erő (Power), irányíthatóság (Handling), felfüggesztés (Suspension). Lehetőleg olyat válasszunk, ami mindenben viszonylag jó, ne utazzunk mondjuk a nagy végsebességre, mert megszívjuk. A versenyeken a jó helyezésekért különböző pénzösszegeket lehet nyerni. Ezt a pénzmagot többféleképpen is hasznosíthatjuk. Vagy vesszünk belőle egy új kocsit, vagy eladjuk a meglévő járgányunkat, és a két összegből vesszünk egy klasszisokkal jobb kocsit. Ha viszont már nagyon a szívünkhöz nőtt a drága, fejleszthetjük is (BUY MODIFICATIONS). Ez a rész leginkább a N64-es Pod Race-hez hasonlít. Négy különböző ponton vehetünk új alkatrészeket a dzsipünkbe. A motorhoz (ENGINE) turbót és sebességnövelő csomagot. Háromféle új "rugót" a felfüggesztésbe (hidraulikus, lágy kemény). Új gumikat is szerelhetünk fel (TYRES), bár ezeknek nem lesz hatásuk a járművünk tulajdonságaira, viszont nagyon babán néznek ki. A végére maradt a Special, itt különleges módosításokat eszközölhetünk, például megemelhetjük a kasznit. Azért figyeljünk oda milyen hatása lesz az átszereléseknek, mert lehet, hogy amíg az egyik tulajdonsága az autónak megemelkedik, egy másik lecsökkenhet. A Select Division-nál választhatjuk ki azt az osztályt, amiben versenyezni szeretnénk. Az elején még csak a harmadosztályt választhatjuk, és innen kell feltornáznunk magunkat a profik közé. Persze ezzel együtt lesznek erősebbek az ellenfelek is, és a pénzdíj is növekszik.

Mondjuk vagy én vagyok nagyon a Colin 2-höz szokva, vagy a játék sikerült egy kicsit nehézre, de az elején nem, hogy nyerni nem tudtam, de a negyedik helynek is örülnöm kellett. Megjegyzem, öt induló van. Egyszerűen nem értem, a rajt után, hogyan tudnak több száz méteres előnyre szert tenni az ellenfelek. Egyébként is volt olyan, hogy hibátlan kört mentem, és egy méterrel sem kerültem közelebb az előttem haladókhoz. Amúgy az irányítással semmi gond, jól reagálnak a kocsik az iránygombokra, és típusonként tényleg más vezetési stílust igényelnek. A pályák kifejezetten szépek, így hirtelen nem is nagyon jut szembe, hol láttam utoljára ilyen igényesen kidogozott grafikát. Ja, de, a C2-ben. Mindegyiken több nagyjából hasonló útvonalat is választhatunk, és itt nem érvényesek a párhuzamos közlekedésre vonatkozó szabályok, azaz bátran előzhetünk jobbról is. A későbbiekben pedig lesznek igazi alternatív útvonalak is. A hosszúságukra sem lehet panasz, az átlag köridő három és fél perc. Amúgy nem mindegyik pálya körös, vannak szakaszos szintek is, mint a rally játékokban. Egy-egy pályán belül is többször változnak a terepviszonyok, felmegyünk mondjuk egy hegyre a sziklákon, jön egy havas rész, utána egy jeges, majd le a mélybe a murván. Szerencsére ricegésmentesen mozgatja a gép a pályákat, egyedül az azték rész nem tetszett. Nem mintha csúnya lenne, csak furcsa, hogy a romokra is ráhajthatunk. Lehet jó nagyokat ugratni, meg borulni is, az ellenfeleink is jó nagy parasztok, ahol tudnak taszítanak rajtunk egyet, ez főleg a szakadékos részeken jön jól. Egy nagy hiba van a játékban, mégpedig hogy a dimbes-dombos pályákon egyszerűen, ha nem elég nagy svunggal megyünk neki a nagyobb emelkedőknek, az istennek sem fogunk feljutni rá, hiába a négy kerék meghajtás. A zenékhez néhány híres punk rock bandától (Blink 182, Incubus) kölcsönöztek egy-két nótát, ezek tényleg királyok. Ezeket a Sound Optionsban meghallgathatjuk külön-külön is. Az options-ben a memóriakártyát, és a joy konfigurálhatjuk. A Game Options-ben néhány alapdolgon (ellenőrzési pontok, nehézségi fokozatok) változtathatunk. Van még egy Cheat menü is, ahol a behozott csalásainkat aktiválhatjuk. Azt hiszem, nagyjából mindent elmondtam erről a játékról, felesleges is tovább ragoznom. Szép grafika, élethű játszhatóság, bombasztikus zenék. Ennyi.

CSIPI M LEE







4X4 WORLD TROPHY

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

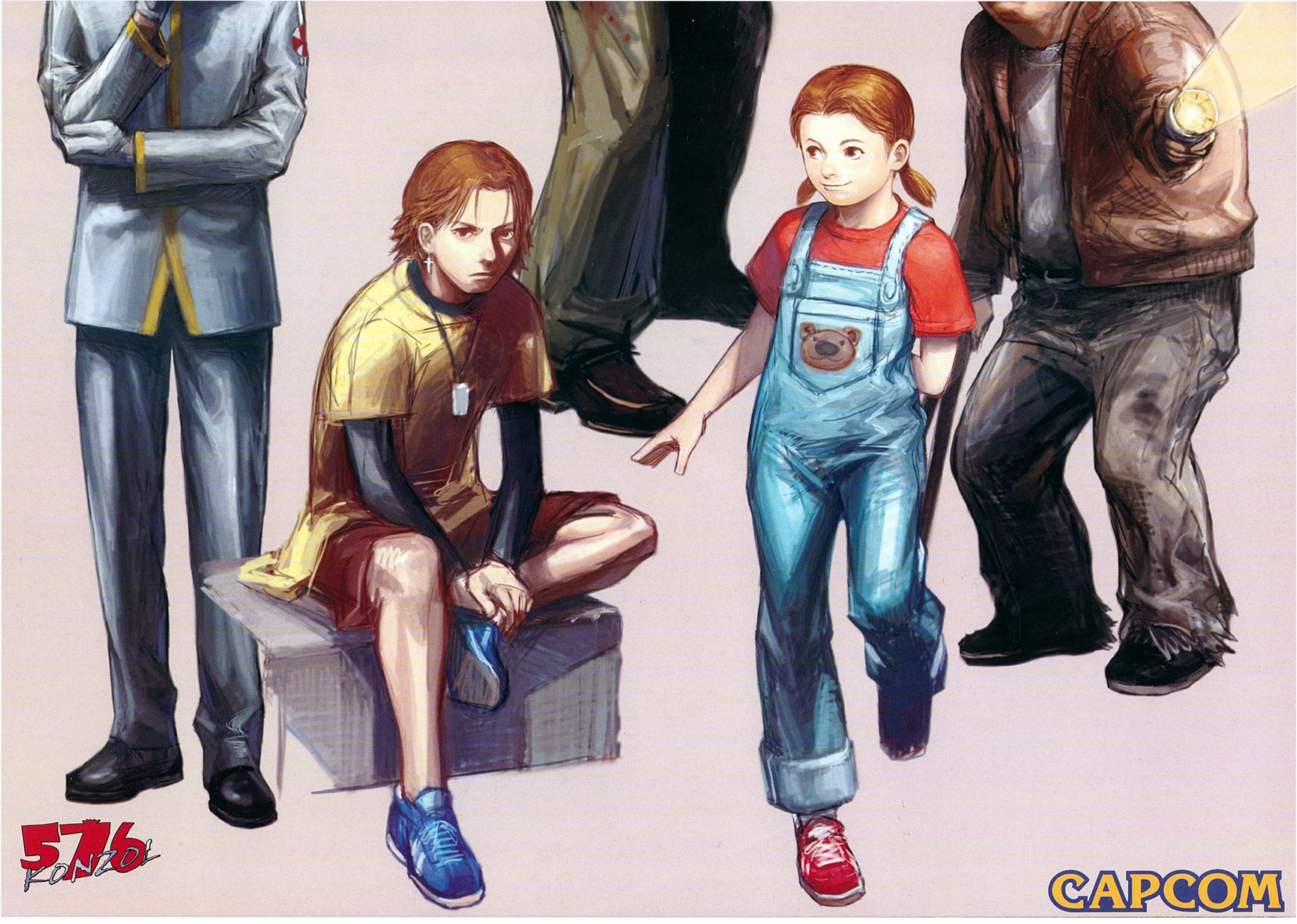
✓ SZÉP GRAFIKA, HOSSZÚ KARRIER MÓD
× APRÓ PROGRAMOZÁSI HIBÁK

89%


RESIDENT EVIL
SURVIVOR


CHASE THE EXPRESS


SCEE


CAPCOM

JÁTÉKTERMI ŐRÜLET JAPÁNBÓL

Kicsit dühös voltam magamra, mert ebben a hónapban az igazi nagy durranás játékokat szépen odaadtam a többeknek (Vagrant, Chase, Galerinas), és mire észbe kaptam, csak 1-2 tipikusan arcade progi maradt nekem. Aztán rájöttem, hogy feleslegesen vagyok én dühös, hiszen végül is mindegy – mostanában a hosszabb lélegzetvételű kalandokhoz nincs energiám, meg aztán világ életemben nagy játéktermi mumus voltam. Talán meg se tudnék már csinálni egy épkézláb végigjátszást...

Most egy erősen "rétegjátéknak" nevezhető cuccot szeretnék bemutatni nektek, ami több szempontból is kedves nekem. Ő a Ray Crisis című lövöldözős progi, kiadója pedig a patinás múltra visszatekintő Taito. A progi eredetileg játéktermi masinaként látott napvilágot 1998-ban, de gondolom már nem dobáltak bele elég zsetont a ferdeszeműek, elkészült a PlayStation átirat is. Sok gémernek egyáltalán nem is érdemes elolvasni ezt a tesztet, mert mára a klasszikus "felülnézetes" lövöldözős játékok már abszolút kimentek a divatból, olyannyira, hogy minden szökőévben talán ha egy ilyen megjelenik PAL verzióban. Éppen ezért gondolom alig érdekel valakit egy ilyen játék bemutatása, amiben se csöcsös kincsvadászok, se támolygó zombik nem bukkannak fel. Azért hátha...

Mindamellett úgy éreztem, hogy a Konzol olvasóinak illik tudni arról, hogy van egy olyan része a világnak, ahol nem kizárólag az idióta 3D-s mászkálós játékokat és az autóversenyeket favorizálják, hanem kiadnak anyagokat mindenki, a legszélsőségesebb ízlésű gémerek részére is. Szerencsések a japán PS tulajdonosok, irigylem őket.

A Ray Crisis elsősorban azért izgalmas, mert egy "retro fazonú", tipikusan japán stílusú lövöldözős játék, így mint olyan minden klasszikus stílusjegyet magán visel, amelyet egy ilyen programnak illik. A többi jó tulajdonsága már az előbbiből következik – fantasztikus grafika, semmihez sem hasonlítható látvány, kellemes, egyszerű játszhatóság és elképesztő űrmasinák.

Mit is mondhatnék erről a játékról, hogy megtöltsek egy oldalt? Nehéz dolgom van. Azt mondta egyszer egy kollega, hogy a jó tesztelő egy oldalt akár egy kép alapján is meg tud írni. Fene tudja. Mit lehet írni egy japán lövöldözős játékról? Még jó, hogy van itt négy kép is illusztrációnak, mert a szavaknál jobban csak a screenshotok beszélnek. Hátha valaki kedvet kap egy kis puffogtatáshoz. A múltkor azt mondta valaki, hogy az egyik cikkem alapján kedvet kapott egy elsőre bukásnak ítélt játékhoz. Igyekszem, hogy ez most is sikerüljön, Mert a Ray Crisis egy nagyon jó játék!

Intró. Asszem' nincs is intró, csak egy fejzsongító egyveleg, lüktető zene és villogó kép, kapcsolási rajzok, műszaki tervek, színes vektorok tömkelege, hatalmas teljes képernyős címek, pergő számsorok, számoszlopok. Japán beszéd, női bemondó. Talán arról beszél, hogy kitört az űrháború – nem tudom, de a hangulat alapján úgy érzem, hogy kitört. Ne kérdezd, miért csinálnak a japánok minden játékot ilyen agyamentre. Ők ilyenek.



Játék. Először is adva vagyon egy kicsi űrhajó, amely mindenre hasonlít, csak a klasszikus értelemben vett űrhajóra nem. Hiába, a japánok mechanikus dizájnjait (vajon így kell írni ezt a szót?) senki sem tudja utánozni. Ez a kis űrzúzó 3D-s terep fölött száguld. A táj fentről lefelé scrolloz, jobbra-balra kanyarodik, ahogy azt neki illik. Mindamellett ez a bizonyos táj igen pofás: hatalmas felhőkarcolók, hegyek meg mindenféle égbenyúló alakzatok törnek a felhők fölé, és a játékosnak az az érzése, hogy ha egy méterrel lejjebb ereszkedne, akkor a gép hasa súrolná az objektumokat. Ahogy irányítod a hajót a 3D miatt kicsit tekeredik alattad a kép. Jól néz ki, mintha tényleg repülnél.

Ellenfelek. Hááát, erről nehéz beszélni. Hatalmas robotok, űrhajók, kis mecha robotok, tengeralattjárók az űr tengerében. Mindegy, csak lehetőleg semmire se hasonlítsanak és minél extrémebbek legyenek. Ja, meg minél többen. Alulról jönnek, még elég kicsik. Beállnak alakzatba, felszökkennek veled egy szintre, nyomják rád a lövedékeket, mintha te lennél az első számú közellenség. Igazuk van, mert te vagy! Te is nyomod rájuk az áldást, egy idő után azt sem látod, hogy ki kivel van. Nem tudod, hol a hajód a robbanások között, inkább csak érzed. Végre legyengítesz egy nagyobb cirkálót, ami lángolva vágódik bele alattad a földbe.

Akció. Lősz, mint az állat. Ők is lőnek rád. Normál lövés (természetesen folyamatosan nyomva tartva, mert azt úgy kell), lézeres lövés, speciális támadás. Pofon egyszerű. Befogod őket a célkereszttel, elsütöd a követőrakétát, tucatnyi rakéta vágódik bele az ellenfélbe. Színes energiabombák záporoznak minden irányból, űrjárművek cikáznak, lézernyalábok hasítják az eget és az űrt. Ahogy eltűnik a robbanás, az enyészet maradéka valamilyen kis bonusz. Energia, fegyver, pontszám, vagy ki tudja? Mindegy, fel kell venned, mert ezért vagy itt.

Két játékos mód. Ugyanez, mint fentebb, csak duplán. Megegyeztek, egyik a jobb oldalon, másik a balon. Egy perc múlva keveredés, visítozás. Még jó, hogy egymást nem lehet lelőni. Kiguvadt szemmel bámulod a képernyőt, és csak lassan jössz rá, hogy már két perce vakvágányon vagy – azt hitted, hogy te irányítod a kék hajót, pedig a piros a tied. Akkor egyáltalán hogy élted túl? Nincs időd gondolkodni, mert egy millió antennával, lövegtoronnyal és lézerágyúval felszerelt mecha úszik be a képbe méltóságteljesen, ami csak rád vadászik...

Kedvet kaptál a játékhoz? Ne habozz tovább! Nem fogsz csalódni, vagy Napóleon legyen a nevem a nyúldombon. Esetleg még nem vagy biztos benne, hogy ez-e a te programod? Akkor ne szerezd meg. Olyan ez, mint a tetoválás: ha nem érzed szívből, hogy milyen mintát akarsz és hova, akkor ne kockáztasd meg, mert fél év múlva megbánod...

Martin









RAYCRISIS

TAITO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGAZÁN LÁTVÁNYOS LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK
× CSAK A STÍLUS SZERELMESEINEK AJÁNLOM

89%

NE FÉLJ A SÖTÉT

A Nightmare Creatures – mint emlékezetes – a francia székhelyű Kalisto első szárnypróbálgatása volt a horrorjátékok terén. A Viktória korabeli London sötét utcái elevenedtek meg a játékban, melyeken olyan undorí-



tó lények kószáltak, hogy azoktól még valószínűleg a Hasfelmetsző is halálra rémült volna.

Nos hiába tisztítottuk meg London utcáit, mert Adam Crowley, a szörnyetegek teremtője, újra munkához látott. 100 év telt el a legutóbbi incidens óta, de úgy tűnik, Crowleyt még az élemedett kora sem gátolja meg a "csínytevéseiben". A naptár 1934-et mutat, amikor ismét Londonra szabadul a pokol – ezúttal úgy tűnik, teljesen védtelen a város. Az őrült doki genetikai klinikáján azonban akad egy paciens, aki valahogy nem akar csatlakozni a zombi-hadsereghez. Ez a Wallace nevű fickó ráadásul nem csak a saját bőrét félti: nem hagyja, hogy kedvese, Rachel is hasonló sorsra jusson.

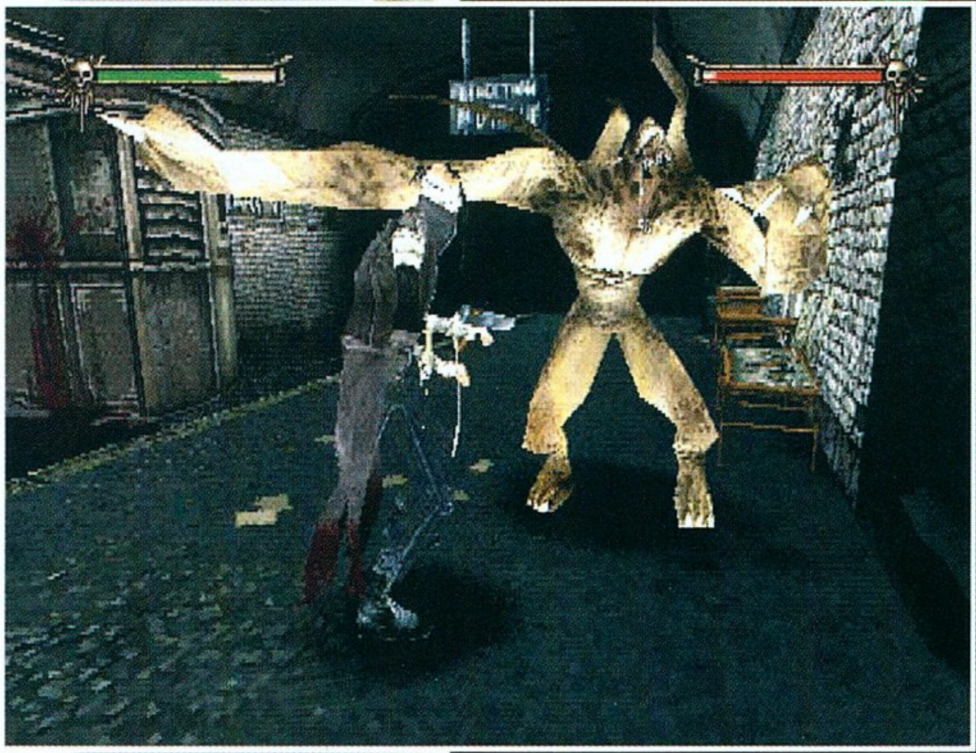
Ami a játék hangulatát illeti, hát nem rossz, már csak a kezdet sem. Wallace egy gumiszobában eszmél, de a legrosszabbik fajtából: mocskosak és lepusztultak a falak, az egész "klinika" egy lepratelep. Ő maga sem mutat kellemes látványt: lógó kötések jelzik, hogy a doki már elvégzett rajta néhány beavatkozást. Körülnézve a helyiségben nem igazán érteni, hogy a mentálhigiénés kezeléseknek miként része egy balta, mindenesetre pont kapóra jön: hősünk nyomban magához ragadja az ágya mellől – és milyen jól teszi ezt! Nem elég, hogy a ránk zárt ajtón már csak kijutni is ezzel az eszközzel tudunk, de a folyosón mindjárt akad más aprítani való is. Az égő épületben az egyik betegtársunk is lángra kapott, de ez szemlátomást kevésbé foglalkoztatja, mint az, hogy szerény személyünket agyonverje. Miután végeztünk vele, belépünk egy sötét szobába – közepén egy véres mutőasztallal. Hatalmas férgek tekeregnek a földön, az asztalon pedig egy női alak hever. Vagy legalábbis valaha egy nő lehetett: ám amint feltápászkodik, láthatjuk, hogy vajmi kevés emberi vonás maradt rajta. Jobb is lesz, ha megszabadítjuk a földi szenvedéseitől... A következő szobában aztán rábukkanunk egy kulcsra – az elsőre, amit a hosszú kaland során még számtalan követ. Hamarosan használhatjuk is: miután kimászva egy hasadékon kijutunk a szabad ég alá. Az udvaron szakad az eső, s néhány korhadt ládát rúghatunk szét. És lám mi kerül elő: egy infúziós zacskó, meg valamiféle varázslat...

VÁLOGATOTT HALÁLNEMEK

Nos ezzel a rövid élménybeszámolóval tulajdonképpen mindent el is mondtam a Nightmare Creatures 2-ről. Ennyi ugyanis az egész: kaszaboljuk az ördögi teremtményeket, s közben nyitogatjuk a továbbvezető ajtókat. A feladat nem túl bonyolult, lévén hogy csak egy út van a pályákon – maximum egy-egy leágazó zsákutcába tévedhetünk be, a végükön a következő kulccsal. A cselekmény fordulatossága abban merül ki, hogy néha robbantani kell, néha el kell tolni egy szekrényt, stb. A lényeg tehát egyértelműen a bunyó.

Ha ellenségbe ütközünk, automatikusan "küzdelem üzemmódba" vált a játék. A kamera ilyenkor mindkét résztvevő felet igyekszik kedvezően mutatni, és az irányítás is megváltozik: a verekedős játékok mintájára az ellenfélhez igazodik, s csak az L1-et nyomva tartva szabadulhatunk ki a "vonzáskörzetből". A gombkiosztás is átalakul. Bár az X-szel továbbra is – mint rendesen a tárgyak törésénél – csapásokat lehet mérni, illetve a háromszöggel meg rúgni, viszont a négyzettel már nem ugrani lehet, hanem vagdosni, továbbá aktívvá válik a kör is, amivel védekezni lehet. A védekezésnek nem csekély jelentősége van. Kár, hogy ezzel a lehetőséggel az ellenfelek is szívesen élnek. Hogy ne tudják védeni magukat, két dolgot tehetünk: vagy hathatós kombókat kísérletezünk ki, vagy varázslatot használunk – már ha van. A tüzes balta kifejezetten védekezés ellen lett kitalálva: egyszerűen lenyesi a szörnyek karjait. Jóllehet azt hozzá kell tenni, hogy a nagyobb hústornyokat szeletelhetjük egy darabig: egyesek még fej nélkül is képesek továbbküzdeni. Sajnos elég ritkán találni varázslatokat, úgyhogy a legkeményebb pokolfajzatoknak kell tartogatni őket. Általában igaz a játékra, hogy a "méret a lényeg", tehát nem hiszem, hogy fejtörést okoz, melyikek is azok a keményebb ellenfelek. Olyankor nagyon





TESZTBEN!

jól tud jönni a hamvasztás, a mérgezés vagy a méhraj! De a fagyasztás sem rossz: a megdermedt áldozat egy csapástól szilánkokra törik. A varázslatok között megjelenhet egy pisztoly is – és ezzel tulajdonképpen majdnem mindent fel is soroltam. Ha több varázslatunk van, az R1-gyel válogathatunk közülük.

Mind az ellenfél erejét, mind a saját energiánkat egy-egy csík mutatja. A sajátunk pótlásához vérrel teli infúziós zacskókat kell keresnünk – mint ahogy az élménybeszámolómból is kitűnt, többnyire széttörhető ládákban rejtőznek. A zacskók mellett a lebegő könyveket kell kitüntetett figyelemben részesítenünk, velük lehet tudniillik állást menteni.

VISSZATASZÍTÓAN ÍZLÉSES

Szerény véleményem szerint a Nightmare Creatures 2-ből leginkább a pályákat lehet dicsérni. Teljesen lineáris a játék, de az ötletesen kidolgozott részletek sikeresen elfeledtetik velünk, hogy egy rögzített útra vagyunk rákényszerítve. A diliházból például nem szabadulunk meg egykönnyen: az udvarról a tetőre kell mászni, s onnan egy mosodába törhetünk be. Külön dicséretes, hogy mindenhol igyekeztek kihasználni a terep adottságait, s ezzel egy kis színt vittek a monoton öldöklésbe.

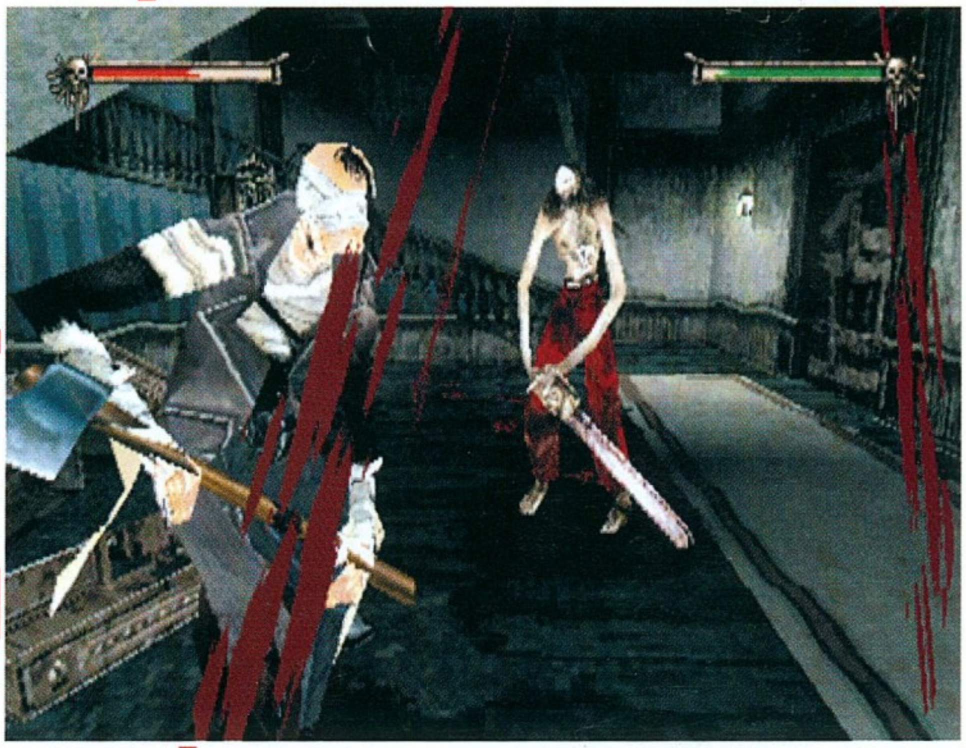
Amikor templomban járunk, a pokolfajzatok a gyóntató fülkékből törnek elő. A koszos csatornákban meg ódon kincses-ládák pihennek a víz mélyén, s mily meglepő: azokban valóan kincset érő cuccok rejtőznek. De már csak az olyan mozzanatok is jópofák, mint amikor egy lift azért nem működik, mert a szemünk előtt vágja el egy fickó a vezetékét, aki nem elég elővigyázatosan rántja be a láncfűrészét.

A grafika teljesen korrekt: koszos épületek és a sötét utcák egyaránt nagyon hatásos kidolgozásúak. A sajátos atmoszférához olyan nüanszok járulnak hozzá, mint hogy a romos párizsi filmszínházban stílszerűen Bela Lugosi mosolyog egy elszakadt kópián. A sokféle speckó effektus közül pedig kiemelném az esőáztatta utcákon a lámpákat: nagyon életszerű, ahogy befátyolosodik előttük a vízpára. Amennyire lehet, még "él" is a terep. A közeledésünkre bogarak vagy patkányok futkároznak szét, avagy láncok lengenek az érintésünktől. Vérből is kapunk bőségesen. Fröccsen a falakra ahogy kell, és le is csordogál azokon. (Csak egy kicsit túl hamar felszárad.) Szóval azt nem lehet mondani, hogy a játék nem néz ki elég "borzalmasan".

A pályákon – de talán ezt már említettem is – könnyű tájékozódni, lévén egyirányúak. A későbbi szinteken ugyan kuszább a szobák, illetve az utcák elrendezése, de ez csak a látszat: mindössze a leágazások lesznek hosszabbak. Maximum azért nehézkes az út megtalálása, mert nincs körülnézés, s így a magasban lévő elágazásokat csak felugorva vagy magasabbra mászva tudjuk észrevenni. Azonban ha minden elágazást végigjárunk és minden utunkba kerülő ládát és szekrényt szétverünk/eltolunk, nemigen lehet elakadni.

Szó mi szó, egy dologra mondjuk elég nehezen jöttem rá, de az szerintem nem az én hibám volt. Képtelen vagyok megérteni, miből kellett volna sejtenem, hogy a középkori vár ebédlőjében eltolható az egyik sarokoszlop – sehol máshol nincs ilyen jellegű mozdítható dolog. Néha meg az irányítás hibájából éreztem magam tehetetlennek: Wallace fel tud kapaszkodni a falakon, de elképesztően pontosan szembe kell állni a magaslatokkal.







BUNYÓ KARÁCSONYIG – MEG MÉG TOVÁBB IS

A Nightmare Creatures 2 semmiben nem más, mint a többi hasonló akciójáték – ezt bárki megállapíthatja. A legjobban kitaposott ösvényt követték az alkotók, gondolván, hogy azt mindenki szereti. Mert ugyebár mindenki szeret szörnyeket kaszabolni, és mindenki szereti, ha fröcsög a vér. (Vagy ha nem is mindenki, hát azok biztos, akik horrorjátékokat vásárolnak, és persze nekik szánták az egészet.) De hát azért egy kicsit nagyobb változatosságra törekedhettek volna! Jönnek egymás után a szörnyek, s legfeljebb annyiban változik az önfeledt gombnyomkodás, hogy a különféle démonokhoz különféle kombókat kell kidolgoznunk. Ha számszerűsítjük a dolgot: van összesen 28 fajta ellenfél, úgy hogy némi túlzással azt is mondhatjuk, hogy van összesen 28 fordulat a játékban. A játékmenet talán legellenszenvesebb vonása pedig az, hogy nem lehet elmenekülni! Az egyrészről jó dolog, hogy az L1-gyel otthagyhatjuk az ellenfelet, de értelme nincs, mivel addig nem enged tovább a program, míg mindenkit fel nem aprítottunk. Nem tudni miért, de addig nem lehet átkapcsolni a kapcsolókat, nem lehet felmászni a létrákon vagy kinyitni az ajtókat. Ez pedig elég nagy baj, hiszen Crowley teremtményei annyian vannak, mint az oroszok. Amikor hosszas vérontás után egy hatalmas terem teli volt alien-szerű begubózott szörnyekkel, biz' isten már a szívbaj kerülgetett. (Azt hittem, mindegyikük életre fog kelni, és a fél életemet a kiirtásukkal fogom tölteni, de szerencsére végül "csak" 4-5-tel kellett végeznem.)

Lehet, hogy egyesek sosem tudnak betelni a szörnyek kaszabolásával, de én nem tartozok közéjük, s ezért nem tudok túlságosan nagyra értékelni egy ilyen játékot. Az egész kalandból mindössze az egyik párizsi útszakaszt találtam igazán szórakoztatónak: egy ízben fel kell kapaszkodni az építési állványzatokra, illetve a házak tetejére, s így egy kis Tomb Raideres feeling is bejátszik – de sajnos csak rövid ideig.

A Nightmare Creatures 2 végül is olyan játék, amit csak időnként jó elővenni. Ha felgyülemlett bennünk egy kis agresszió, remekül le lehet vezetni vele, ám nem ajánlom, hogy bárki is úgy álljon neki játszani vele, hogy "akkor én most végigviszem". Én elkövettem ezt a hibát, és elmondhatom: a végén már piszkosul untam.

V.Z.

NIGHTMARE CREATURES 2

KONAMI/KALISTO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HÁTBORZONGATÓ HELYSZÍNEK ÉS TEREMTMÉNYEK
× CSUPÁN VÉGET NEM ÉRŐ ADOK-KAPOK AZ EGÉSZ

85%

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
SEASON 1999/2000
KÜZDJ A KUPÁÉRT!

...és akkor megvettem mind a hat zacskó chipset, és mind a négy liter kólát, amit az üzletben találtam és nekiláttam az Európa-bajnokság első mérkőzését megnézni. Voltunk vagy nyolcan a szobában és már az első meccs után nyilvánvalóvá vált: nem nagyon akad idén nyáron sem szabad este Júni 10-től Júli 2-ig! Aztán jött a telefon, hogy van itt egy program, és hogy le kéne tesztelni. Persze foci! Na, ennyit a nyugodt estékről. Tudván, hogy cimboráim legalább annyira fanatikus PSX-futballozók mint én, hamar rádöbbentem, hogy nem lesz könnyű besűríteni két játékot a napi két meccs közé, nem is beszélve a tényről, hogy szerény hajlékom azóta átalakult egy Keleti-aluljáró színvonalú átjáróházzá, mivel minden nap minden órában beállít valamelyik istenverte barátom, hogy ugyan játszunk már egy kicsit a Bajnokok Ligájával. Talán az sem lepne meg, ha egyik nap valamelyik Fedél Nélkül-huszár is elosonna a szobám ajtaja előtt. No, de mint már mondtam volt, én is hasonló beállítottságú vagyok (mármint focijáték ügyben), így az elmúlt 168 óra nem is szólt másról, mint a kerek pöttyös labdáról a nap 18 óráján keresztül. Talán nem kell különösebben elmagyaráznom, hogy a játék, melyik bajnokságot fogja szimulálni, így vágjunk rögtön a közepébe.

Bár úgy gondolom, nem a legjobb intró az olyan, amiben gyakorlatilag egy videó van bedigitalizálva, mégis talán ebben az esetben elfogadható az a kisfilm, amit összedobtak az Eidosnál. Ez a Bajnokok Ligája-féle elit feeling jól átjön a bevezető képsorban, nem is említve annak a tényét, hogy különösen a tavalyi döntője ennek a bajnokságnak nagyon izgalmasra sikerült, így nem kell keresztre feszíteni a lusta programozókat. Persze az intró megosztja majd a közönséget, mert ha valaki a Bayern-nek szurkolt akkoriban, annak bizony legfájdalmasabb pillanatainak egyikét "kapargatja meg" a rövidfilm.









Ha a csapatokat és a különböző helyszíneket tekintjük teljesen up-to-date minden, nem kell tartanunk attól, hogy esetleg hibás csapatfelállásokkal találkozunk, de a különböző csapatok formáció taktikái is jól vannak modellezve, így még az sem nagyon kötekedhet, aki minden játékost, minden bajnokságot és minden formációt IQ-ból vág.

Mivel a magyarok nem nagyon jeleskednek a futball műfajában, hát sajnos ebből a játékból is kimaradtunk, így ne keressetek egy magyar játékost sem, kivéve persze a berlini Herta-ban Királyt és Dárdait, akik remélhetőleg egy kicsit megmutatják azért a nyugatnak, hogy akadnak még használható, intelligens és jó focisták a gulash-országban is.

A játék legjobb és legérdekesebb menüpontja a már másik játékokból is megismert klasszikus mérkőzéseket felelevenítő Classic Finals, ahol a bajnokok ligája 1968-tól vívott döntőinek bizonyos mérkőzéseit játszhatjuk újra persze szigorúan a történelem szerint diktált események felidézésével. Ez a pont jelenthet némi vigaszt azoknak a München-szurkolóknak, akik a fent említett mérkőzést olyan fájdalmasan élték meg. Ha itt nekifutnak a meccsnek, nem biztos, hogy sikerül az angoloknak kiegyenlíteni. Persze rengeteg egyéb "éles helyzet" van még a választható menüpontok között, így mindenki kaphat kedvére való feladatot, ha már arra a sima mérkőzés nem elég. Ezeknek a meccseknek a nehézségi fokát egyébként, a mellettük látható csillagok száma jelöli.

Ha magát a játékot nézzük, akad egykét apróság, amit bizony kihagyhattak volna a készítők. Szerintem abszolút szabálytalan módon szerelnek sokszor a gép által irányított csapatok, viszont, ha mi rúgjuk fel az ellenfelet, szinte minden alkalommal befújja a bíró a faltot. A másik kicsit idegesítő komponens a játékban a csatárok labdalevétele. Túlságosan sokáig bénáznak a kirúgást követően és így rengeteg alkalommal elveszik a labdát tőlünk az ellenfél játékosai.

Vannak viszont a játéknak határozottan jó részei irányíthatóság szempontjából. Például nem megy kapura majdnem mindegyik lövés, mint a Fifa sorozatban. Itt elég könnyű mellé lőni, és amikor röptében próbáljuk eltalálni a labdát a pontos lövés esélye is közelebb áll az igazsághoz, mint az EA Sports klasszikus sorozatában megeresztett röptéknél. Jó és mindenképp használható újításnak tartom a támadások közben megnézhető felső madártávlatot, ami gyakorlatilag a csatár felnézését helyettesíti egy felfutás során. Így sokkal könnyebb megnézni a passzolási lehetőségeinket, hiszen ilyenkor a képen kívül álló játékosok is láthatóak, így nem vaktában passzolunk, hanem előre megfontolt embernek. A taktikusabbak két, három passzt is megtervezhetnek ennek a funkciónak a használatával. A program másik érdekessége, hogy az angolok szövetségi kapitánya Kevin Keegan is kommentálja az eseményeket, ami mindenképp aktuális ötlet, volt különösen az angolok siralmas EB nyitányát figyelembe véve. A játék támogatja a Multi Tap adaptert is, így akár nyolcan is játszhatnak egyszerre. A gólörömöket is nagyon jól és élethűen sikerült le motion capture-özni, így ha elég sokáig várunk a frissen apaként ünneplő Bebeto elhíresült ringatását is megcsodálhatjuk a többi gólöröm között a játékban.

Mindent összegezve nagyon jó kis program született az Eidosnál és ami még ennél is meglepőbb: legalább annyira játszható és élvezhető, mint a Fifa-sorozat bármelyik tagja. Érdemes sokat játszani vele és ha már úgy érzitek: kicsit túlságosan könnyen megy minden mérkőzés, lépjetek a profi fokozatra, garantálom, hogy meg fogtok izzadni minden gól előtt.

Adam

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1999/2000

EIDOS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-8 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ ÉLETHŰ ÉS REALISZTIKUS
× A BÍRÓ SOKSZOR TÚL SZIGORÚ

88%

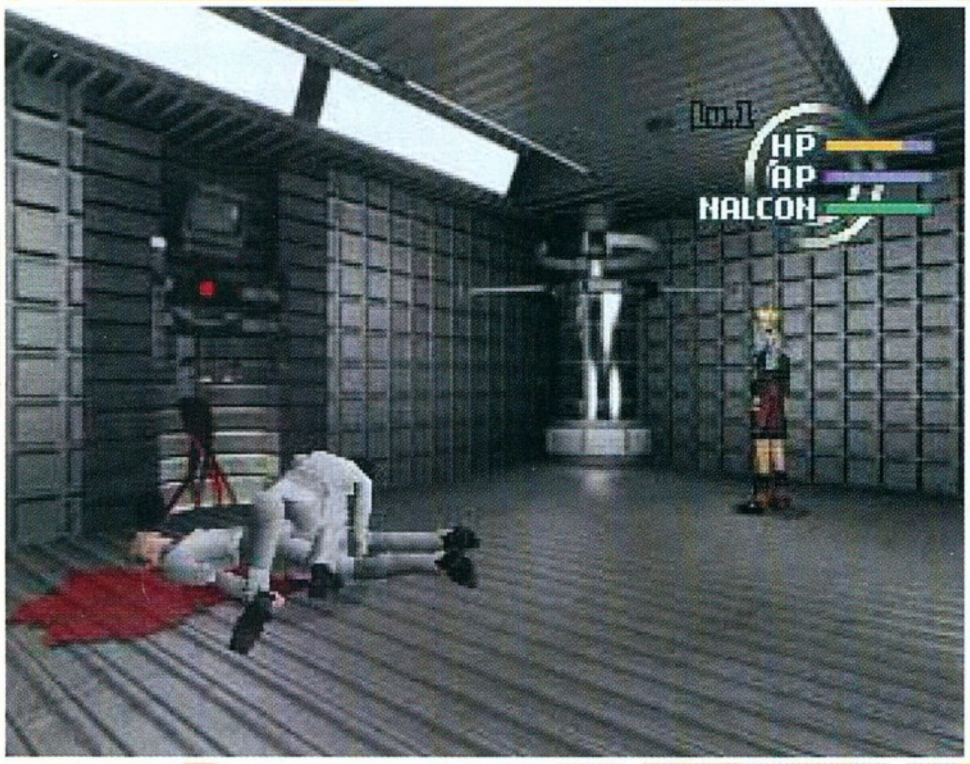


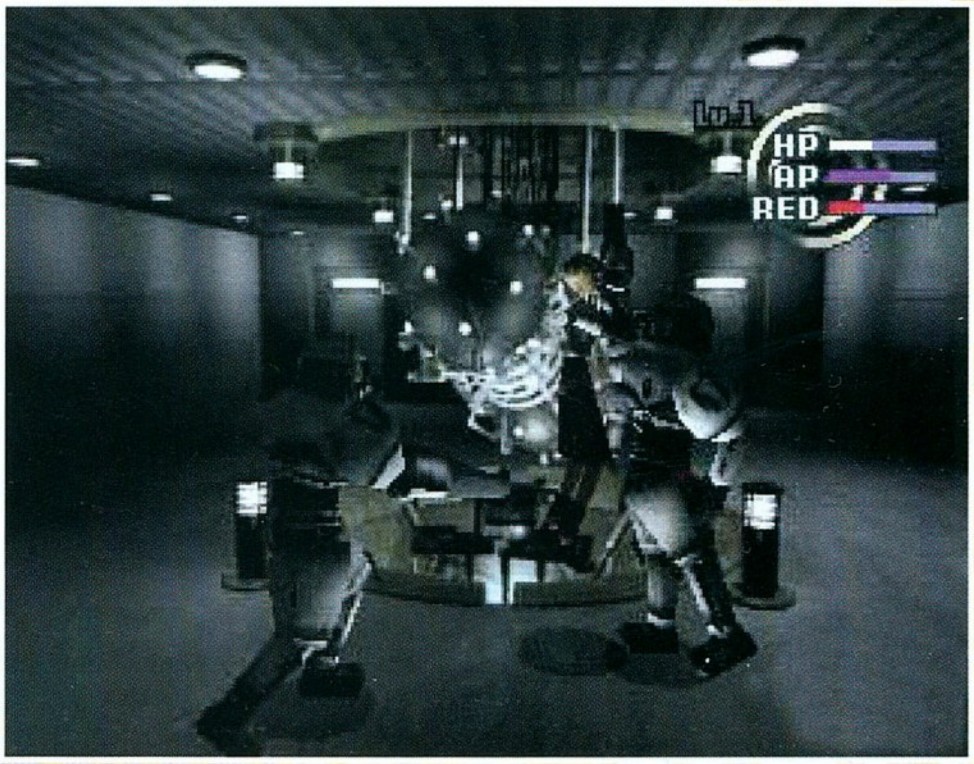
A játékok rengetegében az ember már nagyon ritkán figyel fel valamilyen programra és ül le vele komolyabban játszani. Általában minden tesztelésre kapott játékra úgy tekintek, hogy egy újabb munka, amit el kell végeznem, hiszen nekem ez a munkám is egyben. Miután már a sokadik játékot tesztelem, már nem minden esetben ülök le élvezettel játszani, inkább csak az írást szeretem. Vannak azonban kivételek, amikor egy anyag annyira meleg, és annyira jó, hogy nem lehet megállni, hogy ne ragadjak előtte egész éjszakára. Így történt ez a Galerians esetében is. Amikor kézhez kaptam a három CD-s programot, máris az lebegett a szemeim előtt, hogy ennek bizony négy oldalnak kell lennie. Láttam magam előtt az üres oldalakat és a monitor pislákoló fényénél eltöltött éjszakákat. Eztán eljött az este, beraktam a játékot a Playstation-be és nekiálltam játszani. Gondolom, ezek után már ti is kitaláljátok, hogy egész éjjelen át az analóg irányítót gyötörtem. Egyszerűen nem tudtam betelni a programmal. Több napon át játszottam vele, mielőtt nekiláttam a cikk megírásának, hiszen egy végigjátszást is kellett kanyarintanom róla. Miközben haladtam előre a pályákon, folyamatosan jegyzeteltem és a végén azon kaptam magam, hogy hoppá, ez nem fog beférni a rendelkezésemre bocsátott helyre. Így történt, hogy a mellékletben csak az egyes CD "Stage A" része található. Elképesztően hosszú és nehéz ez a játék, azonban megér minden szenvedést, mert fantasztikusan misztikus a történet, hajtani fog, hogy kiderítsük mi is történt. Ezen kívül a lemezek teli vannak Full Motion videókkal (FMV), amik a csodaszép grafikai kidolgozás mellett a "játékosba történő lélekverést" is szolgálják. Sosem mondhatjuk azt, hogy túl száraz a játékmenet, mert a helyszínek mindig időben változnak, minden pálya után teljesen átalakulnak (például: a korház, saját otthonunk, a gonoszok szállodája (Babylon Hotel), stb.) Szóval ismét nagyot alkottak a japán programozók, de lássuk bővebbem, miből is áll a játék és hogyan épül fel.

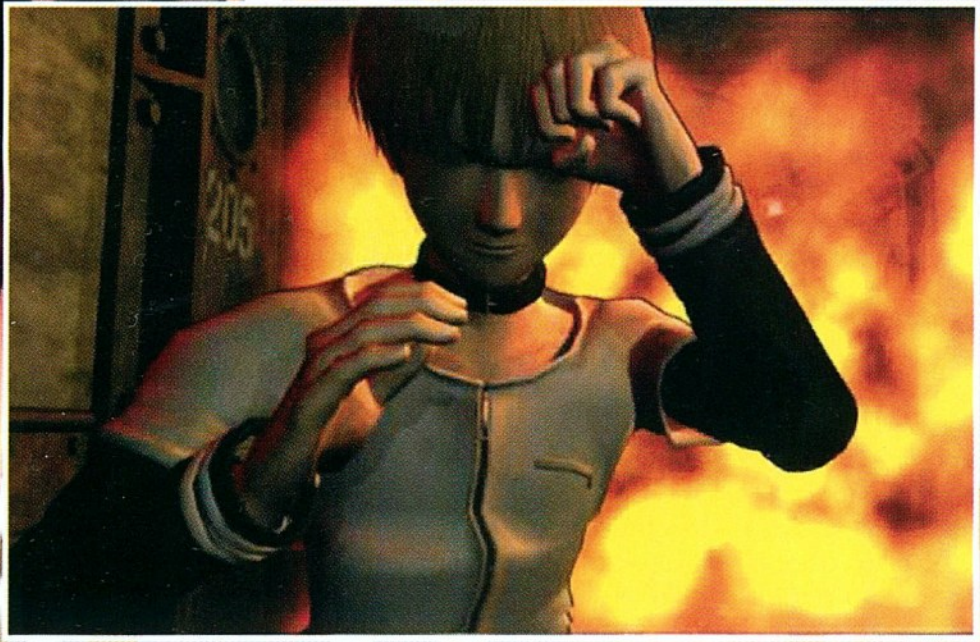


RION ÉS AZ EMLÉKEI

Sötét van a szobában és az emlékeink között is egyaránt, mikor magunkhoz térünk. A világítás automatikusan bekapcsol, mikor érzékeli a mozgást a kabinban. Kinyitjuk szemünket, körbenézünk, de fogalmunk sincsen, hol vagyunk. Testünk le van szíjazva az ágyhoz és mindenhol rémisztő berendezéseket látunk. A falak fehérek és mi mozdulni sem tudunk. Ekkor elindul nyakunk felé az egyik gépezet és minden ellenkezésünk, erőfeszítésünk ellenére befecskendez az agyunkba valamilyen anyagot. Érezzük, hogy átjárja az erő a testünket, karjaink megtelnek élettel, úgy érezzük bármire képesek vagyunk most. Legnagyobb meglepetésünkre ez így is van (szerencsénkre túladagolták a dózist). A vékonyka hasított bőrszíjakat és a vas tartópántokat egy könnyed mozdulattal elszakítjuk, és máris szabadoknak érezzük magunkat. Elkezdünk vizsgálódni a szobában és észrevesszük, hogy a falak mindenütt legalább fél méter vastagok és a biztonsági acélajtók is zárva vannak. Csak egyvalami lebeg homályos agyunkban: ki kell jutni! Körbenézünk a szobában és találunk egy számítógépet, amiből a naplót elolvasva kiderítjük a nevünket, és hogy mit adtak be nekünk ezek az "orvosok". Megdöbbenve állunk a tény







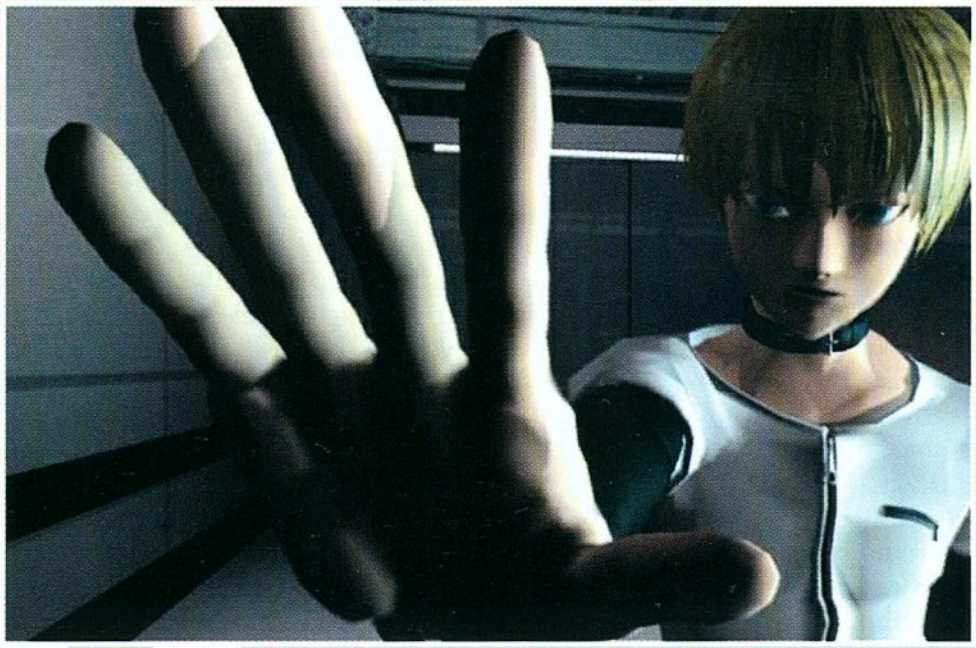
előtt, hogy kísérleti nyúlként használtak fel, mindenféle újfajta drogok tesztelésére. Ezeknek azonban mellékhatásuk van, kialakult a szervezetünkben egy olyan függőség, amit képtelenség legyőzni. Annyi drog van már bennünk, hogy folyamatosan kell szednünk az utánpótlást, az ellenszereket, különben meghalunk. Ezzel a hírrel indulunk útnak, illetve el, a kiszabadulás útján. Utunk során folyamatosan gyűjtenünk kell a tablettákat, kapszulákat és injekciókat, életfunkcióink szinten tartásához. Életerőnk nagyon gyenge, hiszen szervezetünk már teljesen legyengült a kísérletek során. Ezen kívül jelezve van az agyunk állapota, az AP. Ez jelzi a drogok befogadásának képességét is. Hogy szinten tartsuk (mert folyamatosan nő), szednünk kell a delmetor kapszulát. Továbbá jelezve van a nalcon és a red mennyisége is a szervezetünkben. Ezek azok a drogok, melyek használatával paranormális dolgokat művelhetünk. Például felgyújthatunk egy embert, rálőhetünk egy nalcon energia golyót, stb. Ezeket a "fegyvereket" használat előtt izzítani lehet, a gomb nyomva tartásával és így erősebb hatást érhetünk el. Fontos még az is, hogy a drogok használata és minden megerőltető mozgás növeli az AP-t. Ha ez eléri a kritikus szintet, Rion rosszul lesz, agya eltompul, teste elernyed, képtelen lesz bármilyen mozgásra a sétáláson kívül. És ilyenkor életereje is rohamosan csökken, tehát ha nem vesszük be időben a delmetor-t, akkor meghalunk. Viszont van egy nagy előnye is ennek az állapotnak, mégpedig a körülöttünk fellépő iszonyatosan erős elektronikus mező. Bárki jön a közelünkbe (emberi lény), amikor szédülünk, rögtön szétrobban a feje a hatalmas nyomástól. Ezt az állapotot felhasználhatjuk egyfajta technikaként a pályák során.

Szerintem nagyon egyedi történettel rendelkezik a program és a megvalósításban is kimagaslóan jó. Stílusban leginkább a jó öreg Bioforge-ra emlékeztet, még a régi 576Kbyte-os időkből, az Amigák, no meg a 486-os számítógépek korából. Fellelhető a hasonlóság a két program között, hiszen az alapszituáció, csakúgy mint a játék felépítése egyaránt ismerős már. A kamera fix pozícióban áll a teremben, csak akkor változik a szemszöge, hogyha kimegyünk a látómezőből. A teljesen 3 dimenziós terepen mászkálunk, szobáról szobára. Sorra elvégezzük a továbbjutáshoz szükséges feladatokat és ezalatt gyönyörködünk a csodaszép grafikai megjelenítésben. Minden háttér és objektum, úgy néz ki, ahogyan illik és a kissrác, Rion mozgása is tökéletesen animált. No de lássuk, mit is kell tennie a játékosnak, hogy Rion-t irányítani tudja.

A KEZELÉS

Fontosnak tartom leírni részletesen a mozgásokat, mert bizony vannak esetek, mikor ha nem a megfelelő gombot nyomjuk le, akkor annak végzetes következményei lehetnek. Szóval miután felébredtünk az első szobában a játék elején, próbáljuk ki a mozgásokat, mert később élesben már nem lesz idő végignyomogatni a gombokat. Az R2 benyomásával kerülhetünk az options menübe, ahol a beállítási lehetőségeink igencsak le vannak korlátozva a hangerő, a gombok kiosztásának megváltoztatására. Rion-t az iránnyokkal, vagy az analóg karokkal mozgatjuk jobbra-balra és az előre irány hozzáadásával indulunk el. A X-et lenyomva tudunk vizsgálódni és tárgyakat felvenni, míg a Négyzettel és az L2-vel futni lehet. A Kör szolgál a térkép megtekintéséhez, amire nagy szükségünk lesz a későbbiekben, a hatalmas pályákon (végül is mindegyik pálya hatalmas). A Select-el juthatunk a nálunk lévő tárgyak és gyógyszerek listájához. Itt kell kiválasztanunk és használnunk a kulcsokat, kártyákat, drogokat. A kiválasztás az X-szel, míg a visszalépés a Háromszöggel történik. Aztán itt lehet változtatni a drogok adta képességeket is, úgy mint a nalcon ereje, a red a d-felon, stb. Ezek a támadási módok is egyben, azaz a fegyvereink. Játék közben a Háromszöget lenyomva használhatjuk a telekinetikus képességünket, amely vagy valaminek az elmozdítására, felrobbantására szolgál, vagy éppen csak emlékeket ébreszt Rionban az adott tárggyal kapcsolatban. Végére hagytam a legfontosabbat, a támadást. Az R1-el tudjuk izzítani az ütés erejét, majd az X-et hozzányomva tudjuk elsütni a "fegyvert".





Nekem iszonyatosan tetszett ez a játék és nemcsak a kiváló grafika, a nagyszerű zene és hanghatások miatt, hanem, mert ezek mellett nagyon izgalmas és érdekes történettel kecsegtet. És ami a legfontosabb, hogy jól játszható is volt, hiszen csak a nagyobb főellenfeleknél és a kisebb szobákban, ahol sok szörny volt akadtam el egy kicsit. Talán ami leginkább a hátrányának bizonyult, hogy a csodaszép vizuális hatások és hátterek betöltése eléggé sok időt emészt fel, így mikor szobát váltunk esetenként tíz másodperc is eltelhet, míg behozza. Ez az olyan pályákon, ahol sorra kell bejárnunk vagy 20 szobát (például ilyen a szálloda), már nagyon fárasztóvá válik. Ha véletlenül egy rossz szobába megyünk be, míg átkerülünk abba, amelyikbe szerettünk volna egy perc is elmúlhat. De ennyi szépség mellett ezt talán elnézhetjük neki, legalábbis én biztosan elnézem, és meg nem állok, amíg végig nem viszem még legalább egyszer.

Endrédy Tibor

GALERIANS

POLYGON MAGIC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ NAGYON MISZTIKUS ÉS IZGALMAS, GYÖNYÖRŰ
✗ EGY KISSÉ NEHÉZ, LASSAN TÖLT

94%



MELLÉKLET: VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ:

A játék három CD-t emészt fel, ami nem semmi terjedelem. Ezen tulajdonságok mellett mégsem lehetetlen a végigjátszása, hiszen a lemezek többsége telis-tele van full motion videókkal. Itt, ezeken az oldalakon természetesen képtelenség lenne leírni az összes tennivalót a játékban és az összes felvehető tárgyat, ezért csak nagyvonalakban fogom ismertetni a főbb helyeket és dolgokat. Remélhetőleg ez elég segítséget fog nyújtani a végigjátszásban, mert a program amúgy sincsen túlságosan megnehezítve. Mentési lehetőség a legnehezebb helyek előtt és után általában akad, és a főellenfeleknél van újrapróbálási lehetőségünk is. A tennivalókat szobánként, illetve termenként írom le, minden szobában megemlítem, ha található valamilyen fontos tárgy, drog vagy energia, mivel ezek nélkülözhetetlenek a továbbjutáshoz. Továbbá az ellenfelekről is külön szólok majd.

Stage A: Michaelangelo Memorial Hospital

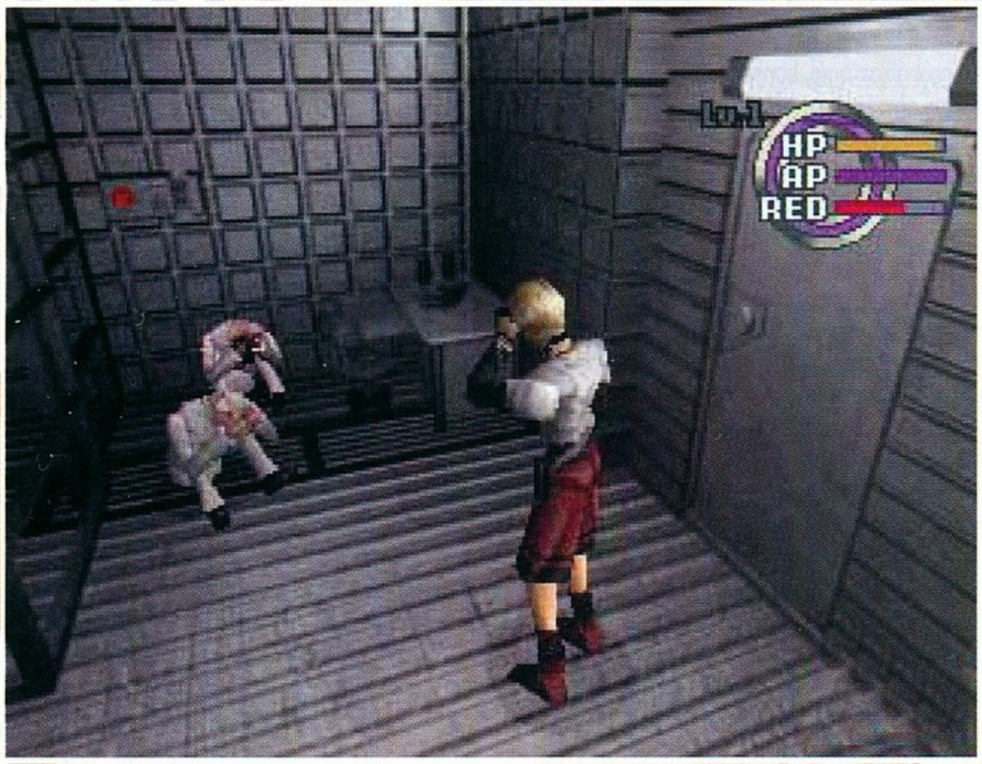
Első szoba a Drog Adminisztrációs Labor. Itt ébredünk fel. Vegyük fel a balra az egészségügyi jegyzeteket, és a delmetor kapszulát. Ezután hátrafelé a jobbra lévő ajtón használjuk a telekinetikus képességünket és a videó megtekintése után nyissuk ki az ajtót. Átjutunk a Monitor szobába, ahol egy kedves őr vár ránk. Intézzük el a nalcon használatával. Ezután balra keressük meg a biztonsági kártyát (security card) és vegyük fel a mellette lévő energiakapszulát is (recovery capsule). Ez tölti fel az életerőnket, amit a játék HP-vel jelöl. Menjünk ki az ajtón, a 14F Godess hallba. Itt újabb három őr vár ránk, akiket gyorsan intézzünk el és keressük meg az ajtót. Az ajtón túl a biztonsági kapuhoz értünk. Menjünk oda a terminálhoz és használjuk az előbb felvett kártyát, az ajtó nyitásához. A következő helyszín a Security Checkpoint. Itt egy őr tevékenykedik, akit minél gyorsabban likvidáljunk. Jobbra találunk egy energiakapszulát. Menjünk ki a jobbra lévő ajtón, át a biztonsági vezérlőbe. Nyírjuk ki az őrt és vizsgáljuk meg a panelt (amelyiken a piros fény van), vegyük fel a Freezer room kulcsot. Nyomjuk meg a gombot, ami kinyitja a Security Checkpoint-ban lévő ajtót. Menjünk ki a balra lévő ajtón. A Medical Supply Closet szobába nem kötelező bemennünk, de igencsak megéri, hiszen értékes drogokat találhatunk benne, meg egy fontosat is, egy úgynevezett beeject-et, amivel a keményebb drogokat adhatjuk be magunknak a későbbiekben. Menjünk vissza a Security Checkpoint szobába és át a jobb oldali ajtón, ami eddig zárva volt. Bejutunk a 14F Hallba, ahol három kedves őr vár minket. Likvidáljuk őket és menjünk ki a hall másik végében található ajtón. Fontos megemlítenem továbbá, hogy található itt egy állásmentési lehetőség is, hogyha a szoba elején jobbra megyünk. Miután Hall B-be, itt újabb őrökkel gyűlik meg a bajunk. Figyelem, ha nem futunk, akkor az alvókat nem ébresztjük fel, így nem kell egyszerre küzdenünk az összessel, hanem egyenként kell, hogy ránk támadjanak. Miután végeztünk velük, menjünk ki a folyosó végében, balra található ajtón. A következő szoba a Medical Chair Labor. Itt két orvos dolgozik, akiket jó, ha távolról nyírunk ki, miközben dolgoznak, mert különben ránk támadnak. A jobbra lévő terminálon keressük meg a PPEC kulcsot, a balra találhatón pedig egy delmetor lapul. Hogyha használjuk a telekinetikát a széken, akkor egy videót tekinthetünk meg. Menjünk ki a jobb oldali ajtón. A Psycho Chair szobába jutottunk. Vizsgáljuk meg a falat, egy kódszámot latunk. Írjuk fel a számot valahová, mert a későbbiekben még szükségünk lesz rá. Menjünk vissza a 14F Hall B-be és nyissuk ki a Freezer room-ot (balra) a kulccsal. Itt vegyük ki a biztosítékokat a helyükről, ekkor elkezd áramlani kifelé a hideg levegő, amin átmenni nem tudunk, mert megsebez. Menjünk vissza a nagy piros pöttyhöz és (szemben az ajtóval) és nyomjuk meg. A kikapcsoló gép mellett jobbra és balra energiát és nalcon-t találhatunk. Irány vissza a 14F Hall B-be és itt lefelé a bal ajtóhoz és használjuk a biztosítékokat a kinyitásához.

Bejutunk a Drog Adminisztrációs szobába, ahol használjuk a cilinder alakú gépen a PPEC kulcsot, akikkel végeznünk kell (úgy látszik, ezek mindig falkában támadnak). Rögtön jobbra találjuk az újabb adag nalcon-t. A szoba végében a számítógépbe rakjuk bele a security card-ot és írjuk be a papírra feljegyzett számot (na jó, nem kell előkeresnetek: 9607932). Ezzel a kártyát újraformáztuk. Menjünk a 13F Goddess Hall A-ba. Használjuk az új kártyát az ajtón és menjünk fel az emeletre. Bejutottunk a 13F folyosóba. Itt is lesz két fegyveres őr, de most ne foglalkozzunk velük, hanem egyenesen menjünk be a bal oldali ajtón. Itt jól megszedhetjük magunkat, hiszen a



Így hozzájutunk a folyékony robbanóanyaghoz (Liquid Explosives). Menjünk vissza az ajtón, amin bejöttünk, vissza a 14F Hall B-be. Itt keressük meg a falon a 14F feliratot. Az ott található ajtóra helyezzük el a robbanóanyagot és robbantsuk ki az ajtót a telekinetikus erőnkkel. Menjünk le a lépcsőkön (X gomb). Várni fog ránk két, nagyon szimpatikus őr, akit gyorsan intézzünk el, majd menjük be a messze, balra lévő ajtón. Ez Dr. Lem TV szobája. Menjünk a készülékekhez és egy videó bejátszás következik. Nyomjuk meg a gombot a TV-k előtti pulton, majd keressük meg az ajtót a távoli sarokban és menjünk be. Ez a G Project Breifing szoba. Öljük meg a medikusokat, majd vizsgáljuk meg az asztalt, némi recovery kapszula után kutatva. Majd a képernyő bal sarkában találunk red-et is, ami a tűztámadásunk energiáját tölti fel. Aktiváljuk a képernyőt, a G report megtekintéséhez. Távozzunk a jobb oldali ajtón át. Máris a Fetus Incubator-ban találjuk magunkat. Rögtön nézzük szét balra, mert ott figyel egy delmetor kapszula, majd sétáljunk a terem végébe és vizsgálódjunk a kulcs megtalálásához (PPEC office key). Ezek után menjünk vissza a 14F Hall A-ba és nyissuk ki a kulccsal a PPEC office-t. Újabb három medikus, szoba telivan cuccokkal (két recovery kapszula, két delemetor, egy skip, egy nalcon és egy red). Most már kimehetünk és kinyírhatjuk a gonosz őröket. Ezután kövessük a folyosó irányát és a végén menjünk be az ajtón. Bejutottunk a gyárterembe, ahol egy kedves, izmos robotocska vár ránk. Ő már egy eléggé kemény ellenfél, ezért megvan a módja a likvidálásának. Először is, vegyük fel az energiát jobbról, majd menjünk előre a robothoz, mert csak ekkor aktivizálódik. Ha már short-olunk (maximumon van az AP és szédülünk), akkor csak közel kell mennünk a robothoz, és máris meghal. Ha viszont nem, akkor nalcon-t kell beleeresztenünk vagy 5-6 lövést. A red nem hat rá, úgyhogy ne is pazaroljuk. Ha elintéztük, menjünk le a lépcsőn. A hely, ahová jutottunk a 12F Foyer. Itt található egy állásmentő pont, a lépcsőhöz legközelebb lévő ajtó mögött (a három egymás melletti ajtó közül). Lesz itt továbbá két gonosz őrszem is, akiket értelemszerűen ki kell nyírni. Menjünk balra, a három ajtó felé és menünk be az ajtón. Ha lehet igyekezzünk eltalálni a megfelelő ajtót, hogy a Compter Room-ba kerüljünk. Amint belépünk a lámpák fénye vörösre vált és megszólal a vészriadó. Rohanjunk a számítógéphez, vegyük fel a





Control Room kulcsot, majd menjünk a falhoz és nyomjuk meg a piros fényeket a következő sorrendben: jobb, bal, közép (a kamera állásához képest). Ekkor a riasztó kikapcsol és a lámpák kékre váltanak át. Ezután a projektor is bekapcsol. Menjünk oda, és vizsgáljuk meg, így képeket találunk szüleinkről. Ha megvizsgáljuk a számítógépet, egy kis red-hez juthatunk. Húzzuk meg a kapcsolót és távozzunk a szobából, vissza a 12F Foyer-be, ahol rögtön menjünk el jobbra, be az ajtón. A Goddess szobában vagyunk, ahol meglepetésként három, eddig ismeretlen szörnyeteg támad ránk. Még ne menjük a Control Room-ba, inkább keressünk egy másik nyitott ajtót, és azon menjünk ki. Találhatunk egy olyan szobát is, ahol négy, egyenként kétfejű állat képét láthatjuk a falon. Ha ezeket megnézzük telekinézissel, egy érdekes képet kapunk. Ha elég fejlett a képfelismerő képességünk és a logikánk (ha nem, majd én elmondom), hogy a kép egy tartószerkezetet ábrázol, ahová az állatokat ábrázoló kő rudakat kell elhelyezni (ugye milyen logikus?). Menjünk ki és át a következő szobába. Az legyen a Staff bar. Öljük meg a három orvost, majd a szoba végében található dobozok közül bogarásszuk ki a nalcon-t és az energiát. A szoba közepén található nagy valami tartalmazza a Test labor kulcsát. Menjünk vissza a Godess Room-ba és ott fel a lépcsőn. Vigyázzunk, mert lesz ott egy pár aranyos (nemrég találkoztunk eggyel) robot. A legjobb lenne, ha pont most jönne össze a short-olás, mert akkor kapásból megölhetnénk, mind a hármat. Ellenkező esetben viszont, sok nalconunk rájuk fog menni. Megtehetjük azt is, hogy nem állunk le lövöldözni, hanem elrohanunk mellettük, és majd ha shortolunk, akkor visszajövünk legyilkolni őket. A következő helyszín a 13F Godess Hall B, a térkép szerint (mert a falra 6F van írva). Két halálra vágyakozó szörny van itt. Váltsuk valóra vágyaikat, had legyenek boldogok. Menjünk a terem végében lévő tárgyhoz és vizsgáljuk meg. Találunk itt egy red-et, majd elegánsan távozzunk a szemben lévő ajtón (a Hall másik végében). A hely, ahová jutottunk a Test Lab Area. Találunk rögtön jobbra egy Research Lab kulcsot. Van bent további két medikus, akiket már csak azért is érdemes likvidálni, hogy felvehessük a szobában lévő delmetor-t, energiát, és Rion teszt anyagait. Persze ha már teli vagyunk és nem fér be több drog a táskánkba, talán nem is érdemes vacakolni az őrökkel. Menjünk ki, vissza a Godess Room-ba és onnan pedig egyenesen a Control Room-ba a kulcs használatával. Itt intézzük el az őröket, majd nézzünk el a terminálok felé. Balról a második működő gombokkal rendelkezik. Nyomjuk meg, míg a másik gép mellől vegyük fel a nalcon-t és a red-et. Vegyük az irányt a Research Room-ba. Három orvos lesz bent, és ami fontos, a kétfejű majom tégla is. Az utunk vezessen vissza a Godess Room-ba, onnan pedig a Test Lab-ba, a kulcs használatával. Nyomjuk le a három medikust gyorsan, majd vegyük fel a kétfejű kígyót és húzzunk kifelé a Godess Room-ba, majd a piros ajtó irányába (Armory). Itt található a kétfejű farkas, amit két nagyon kedves és barátságos robot őriz. A közeledésünk jeléül, eresszünk beléjük egy kis nalcon-t. Ezek után menjünk vissza a 12F foyer-hez és be azon az ajtón, amit először láttunk meg, amikor jöttünk idefelé (eddig zárva volt). Ez a Clinic Cheif irodája. Ebből a szobából lehet kinyitni az ajtót a Pedestel Room-ba és itt találjuk meg a hiányzó kétfejű sas téglánkat is. Irány vissza a 12F Foyer-be, és onnan pedig a Pedestel Room-ba. Itt helyezzük be a köveket a csövekbe, a megfelelő sorrendben (Kígyó, Sas, Farkas, Majom). Erre kinyílik egy nagy ajtó a terem végében. Menj be a hosszú folyosóba. Itt egy robot vár ránk, aki jó lesz elintézni, mivel pont a szűz folyosó közepén áll. A szobában, ahová jutunk (Interrogation Room) három, azaz három robot vár ránk. Ezek mindenképpen végeznek velünk, de ha nem, akkor is minden lőszerünk rájuk megy. Ezért jobb elrohanni mellettük, ki az ajtón. Ha fel tudjuk venni útközben a skip-et a számítógépeknél, akkor az csak jól jön majd a fő gonosz elleni küzdelemben. Kijutva a szobából egy csendes lépcsőházon át, feljutunk az Arabesque Incubator-ba. Itt ne használjuk a telekinézist, mert különben a szörnyek kikelnek az inkubátorból. Vegyük fel az energiát és a red-et és távozzunk. A következő terem az Antichamber. Ez az utolsó mentőhely a főellenség előtt. Lépjünk be az Elevator Room-ba. Menjünk a számítógéphez és nyomjunk rá telekinézist. Erre egy videó következik és előbújik Dr. Lem, a korház vezetője (a gonosz, csúnya, mutáns doki). A legjobb, ha pont most jön ránk a short, mert akkor pillanatok alatt végezhetünk Dr. Lem-el (akinek egyébként két élete van, mert az első halál után kiderül, hogy ő egy cyborg és újult erővel támad ránk). Ha nem, akkor bizony addig kell harcolnunk, amíg el nem érjük a short-ot. A legegyszerűbb, ha az ember formájú Lem-et megpörköljük red-el, akkor rögtön robottá alakul. Ilyenkor egy kicsit több időt hagy nekünk a mozgásra és fel tudjuk tölteni magunkat. Ekkor vegyük be a skip tablettát és a nalcon-t. Ezzel talán már könnyebb lesz a doki likvidálása. Huhh, mondhatja a megfáradt játékos és várja a jól megérdemelt videót. Igen ám, de a videó után a program kiírja, hogy: "Stage A clear, loading next stage". Na ekkor kiesik a játékos kezéből az irányító, és azt mondja: "Ok gyerekek, ennek majd inkább holnap ugrom neki". Hát igen. Nem semmi, mekkora anyagot tudtak a készítők a három CD-re bezsúfolni! Ez csak az egyes lemez első pályája volt. Hátra van még jó pár, ennél már csak nehezebb darab. Sajnos a helyhiány miatt ide most csak ennyi fért, a többit talán majd legközelebb...





Endrédy Tibor

Kicsit rozsdás már a memóriám, sajnos nem nagyon emlékszem mikor is hallottam először az első olyan játékról, amiben a legfontosabb feladat a másik autójának az összetörése volt. Szerintem már a C64-es időkben is komoly táborral bírt minden hasonló játék, hiszen idővel tényleg unalmassá válik, ha nincs más dolgunk,



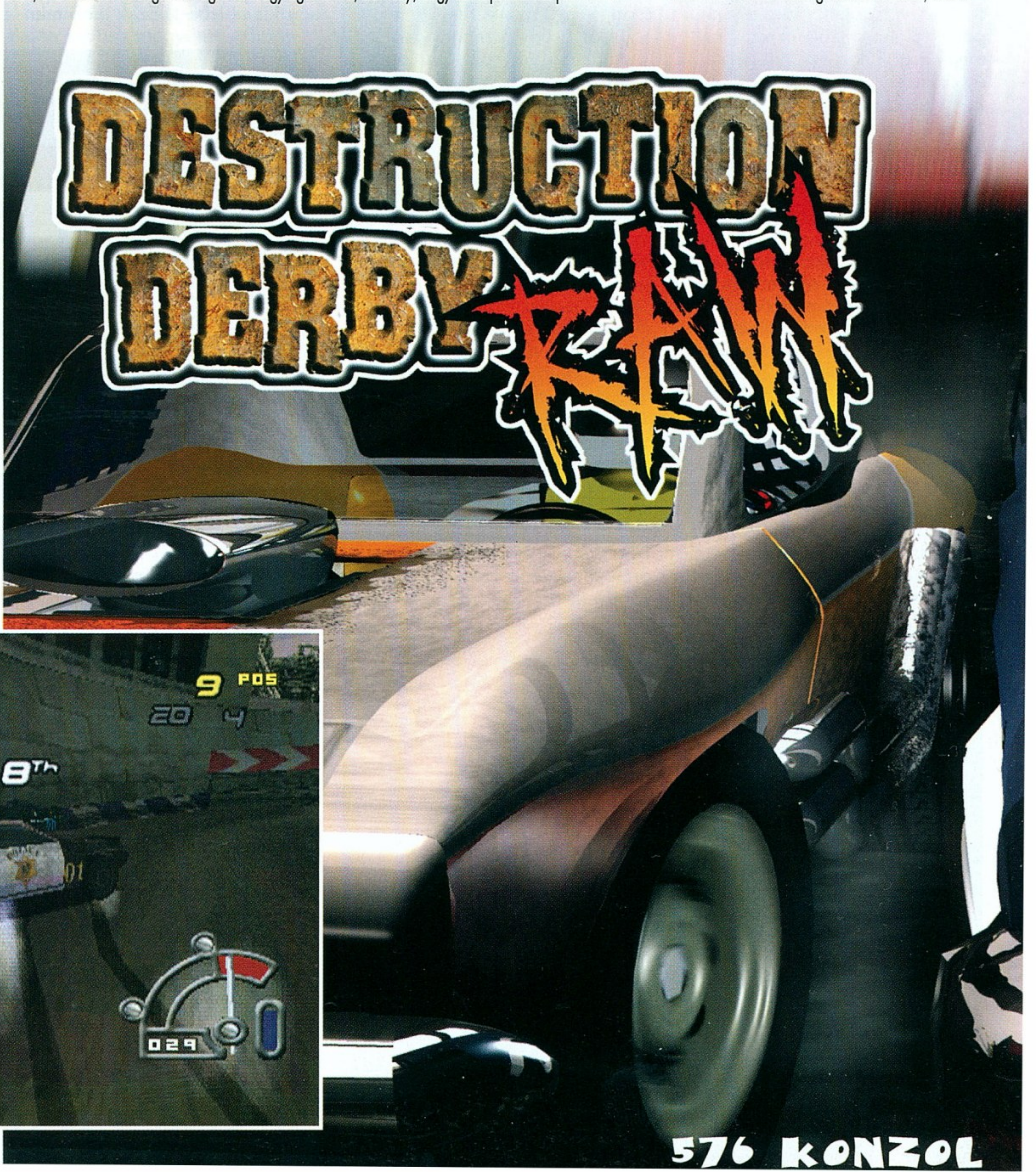
csak kergetni az előttünk levőt, nem is beszélve arról, hogy ha nem vagyunk elég gyorsak, bizony hamar otthagynak minket és ilyenkor szinte mindenkiben feléled az alvó állat: legszívesebben teljes gázzal nekirohannánk annak a mocsok gépjárműnek, ami volt olyan szemét és megelőzött. Az első D.Derby-ről még gimnázium negyedik osztályában hallottam, és már akkor nagyon tetszett az ötlet, mert "törős" játékok ide, C64-es múlt oda, nem volt ennek a műfajnak (már ha lehet műfajnak nevezni) olyan képviselője, melyben minden benne volt, mégsem az esztelen vagdalkozásról szólt az egész játék. Ha jól emlékszem az első rész megjelenésénél még nem volt a PSX piac annyira kiforrva, mint most (persze lehet, hogy tévedek) ettől függetlenül én még PC-n játszottam a Destruction Derby első kiadásával. Ott még semmi extra nem dúsította a játékot, megadott pályákon a kornak megfelelő grafikával, különböző látványosságértékű törést kellett prezentálni ellenfeleinket annak reményében, hogy a kockás zászlót megpillantva a mi pontszámunk lesz a magasabb. Nem kellett sokat várni, kb. 3-4 évvel ezelőtt meg is jelent a folytatás PSX-en is, ami már több versenytípust hordozott magában, ráadásul kezdett az adrenalin pumpáló kategória felé kacsingatni, mivel benne volt egy arénamód, ahol egy keleti serpenyőhöz hasonló pályán kellett szó szerint addig nyomni a gázt, ameddig mi és kocsink bírta. Ekkorra már a Destruction Derby olyan névvé nőtte ki magát ebben a kategóriában, mint Lara a mászkálós, vagy a Fifa-sorozat a focizós játékok népes családjában. És utána csend...számomra legalább is mindenképp. Voltak ugyan játékok, melyek megközelítették tartalmilag a "nagy elsőt", de mégsem akadt semmi olyan, ami kiüthette volna a virtuális trónról. Olyannyira sikeres volt a játék, hogy házibulikon a mai napig többek között ezt látom a legtöbbet a PSX-szobák műsorán. Mindenki táncol, akit viszont sem a trágya magyar-pop, sem a mégtrágyább külföldi nem tud lekötni, azonnal ráugrik a lakás egyetlen konzoljára, és ha választani kell, mit is szeretne leginkább, hát jó 70 százalék azonnal a haverok "összetörésére" voksol, erre pedig a D.Derby-sorozat a legjobb. Most, hogy sikerült megint jó szokásomhoz híven elkalandoznom, lassacskán az irányt az új epizód, a Destruction Derby RAW felé venném. Ha szavakban kéne jellemezni ezt a sorozatot, akkor a rideg, kegyetlen, brutális és idegtépő szavak jutnának először eszünkbe. Valószínűleg a készítők is hasonló dolgokra asszociáltak az intró megkomponálása alatt, mivel a megtört autók, hidegvérrel roppantó acéldaruk és az egész gyártelep látványa megfűszerezve a jó öreg dübörgős kocsikkal, minden csak nem idilli. Ehhez csak fokozó-elemként társul a darálós muzsika és máris mindenki vérben forgószemekkel várja a pillanatot, hogy végre reáléphessen a gázra! Ha már az intró hangulatánál tartunk, az egész játékra kivetíthetően a hanghatások nagyon jól el vannak találva. A szegecselés repedezése, a motor szenvedése, a csattanások hangszíne végre nem egy egér cincogására emlékeztet mint sok hasonló, ám elvetélt próbálkozásnál, hanem valami olyan dolgot juttat az eszünkbe, ami tényleg hangulatkeltő és ösztönzően hat minden játékosra.



Szóval, a rövid és látványos intró után máris nekiláthatunk a különböző opciók beállításának. A menürendszert átnézve az egész programra jellemző egyszerűség és gyakorlatiasság dominál. Nem nagyon lehet abból a négy menüpontból "félrenyomni" egyet sem. Rozsdás szegecsek és kegyetlenül összecsukódó markolókarmok mozgatásával váltogathatunk versenyeinket és beállításainkat. Ha már a beállításnál vagyunk, a képernyőbeállítás mellett szeretném elismerésemet kifejezni a készítőknek a jó stíluselemek remek alkalmazásáért. Ha például a hangoknál állítgatunk a különböző hangerőket nem a megszokott csíkok jelzik, hanem autóversenyhez méltóan dugattyúkat kell fel-le tologatnunk ha változtatni szeretnénk a muzsika, az effektek és maga a hangerő viszonyán.

Megtaláljuk természetesen a kontroller konfiguráló opciót is, így a "sajátos" irányítást kedvelők sem tudnak majd belezavarodni a különböző gombokba, bár tény, hogy némi problémát jelenthet a gyengébb versenyzőknek, hogy a gombkiosztás átállításánál nem lehet direkt megadni a funkciókat, csak két gomb hatását lehet megcserélni. Így ha valaki egy meghatározott speciális gombkiosztást szeretne, ami nem három jel felcserélését jelenti, amolyan tologatós, Rubik-kocka szerűen eljátszogathat pár órát, mire sikerül.

Ha viszont mindent sikerült megfelelően belőnünk, nekiláthatunk a legvonzóbb versenytípus komoly és fáradhatatlan művelésének. A választható alapversenyek első pillanatra kevésnek tűnhetnek, de szerencsére ez puszta illúzió, mivel soha még nem volt olyannyira sokszínű és tartalmas D. Derby a piacon, mint a RAW. A klasszikus versenytípus kedvelőinek a Wreckin' Racing lesz a kedvence, ami a



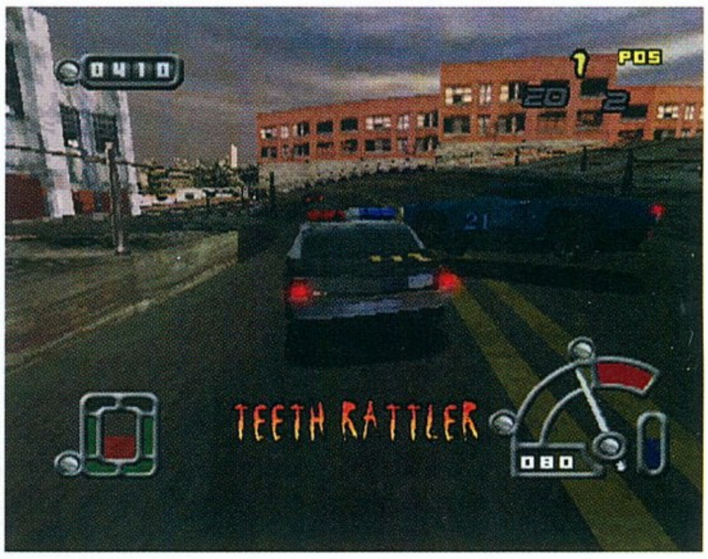


már jól megszokott "eredeti", mondhatni első típusa a derbinek. Itt különböző pályákon kell két alapfeladatot teljesíteni: minél gyorsabbnak lenni és ez alatt minél több autót tönkretenni. Persze ne szaladjunk ennyire előre a dolgokban, először nézzük meg, hogyan juthatunk egyáltalán kocsihoz. Miután beléptünk a menüpontba, megnézhetjük a pályát és a még üres ranglétrát is. Ez után kell kiválasztanunk a kocsit, ami saját megítélésünk szerint a legjobban bírni fogja a folyamatos ütközéseket és rongálódásokat. Kezdetekben csak négy jármű közül kell mazsoláznunk, de mondanom sem kell, hogy minél jobb helyezéseket érünk el, annál szélesebb skálán mozognak a választható autók. A kocsik típusa mellett a gyorsulásukat, végsebességüket, úttartásukat és egyéb fontos infót tekinthetünk meg, ezzel is befolyásolva választásunk végső kimenetelét. Ebben a részben, csak a versenyről, versenyre való kvalifikálás a lények, ki meddig bírja, csinálja!

A Smash 4 $ első pillanatra kisebb fejtörőnek tűnhet, ám kevés angoltudással és minimális Rap ismeretekkel hamar kideríthető, hogy ez "lusta májer vagyok és nem írom ki"-nyelven Smash For Dollar-t jelent, ami szabad fordításban "Zúzás pénzér"-t akar jelenteni. Eme apró nyelvtani kitérő után már nyilvánvaló, hogy az anyagias játékosok inkább a játéknak ebben a részében lelik majd örömüket, mivel itt kell patronálni, egyengetni saját utunkat nem beszélve a kocsi folyamatos karbantartásáról és az ehhez szükséges pénz előteremtéséről. Itt benézhetünk garázsunkba is, ami valószínűleg még üresen kong, ami a pénztárcánkról szerencsére nem mondható el, mivel abban $1500 díszeleg. Nosza, több se kell nekünk, azonnal vegyünk egy autót, mert akármennyire is szeretünk versenyezni egy szál bukósisakkal nem engednek be a pályára! Amikor elkezdjük nézegetni a vásárolható kocsikat, hamar észrevesszük majd, hogy a nagyobb furgonok és teherautók még nem megvehetőek. Ezeket csak akkor tudjuk "magunkévá tenni", ha egy pár szinttel feljebb léptünk a versenyek nehézségét tekintve.

Amikor már megvettük a nekünk legjobban tetsző autót, a maradék pénzünket ráköltheтjük rögtön a szerelésekre, mert persze nyilvánvaló módon, nem kifogástalan állapotban kapjuk ezeket a kocsikat. A pár sorral feljebb említett tulajdonságokat kijelölve mindenki eldöntheti, hogy melyik komponenst kívánja kicsit kiemelni, megjavítani, helyrepofozni. Amikor már úgy érzitek, hogy ezzel is maradéktalanul kijavítottatok mindent, irány a verseny, ahol a szokásos módon törni, zúzni kell, csak most pénzt is fogtok kapni érte.

A legjobb és legtöbb örömöt ígérő része a játéknak mégis a BATTLE pontban található, ahol négy beteg, de annál jobban kitalált húsdarálót sikerült a fejlesztőknek életre kelteni, ezzel is megalapozva a játék hosszú és sikeres élettartamát. Az első az ASSAULT, ahol három egyszerű kör-alakú pályán kell hajtani és mindenkit megtörni, amennyire lehet, ráadásul még a lehető leggyorsabban, lehetőleg mindenki előtt végezve. A két eredményt összesítve a gép besorol a végén minket valahányadik helyre és ez alapján kapjuk végső helyezésünket is. Talán ez áll a legközelebb az eredeti játékhoz, mivel itt is törni és hajtani kell.



Azért némileg változtat a dolgon annak a ténye, hogy itt a nehézséget is megadhatjuk, a Carnage pontnál.

A Destruction Derby pontról nem kell különösebben írnom semmit, mivel ez az a bizonyos teknő alakú pályán játszódó halálra törés, ami oly híressé tette a játék második részét évekkel ezelőtt. Az idő múlása persze itt is meglátszik, hiszen a régi egyszerű pálya mellett, plusz két arénát is felajánl a gép, mint választható helyszínt. A nehézségnél is sokkal sokszínűbb a skála, hiszen a Classic melled, van itt Vampyre mód és a legnehezebb, az Armageddon.

Most következik személy szerint az Én kedvenc részem, a játékban, a harmadik versenytípus a SKYSCRAPER. Ugye ez felhőkarcolót jelent, ami viszont azt jelenti, hogy maga a verseny egy felhőkarcoló tetején játszódik, és a cél is csak a többiek lelökése a mélybe. Király! Órákig lehet játszani, különösen 4 játékos módban, mivel ott aztán külön élvezet lelökni cimboráinkat a ház tetejéről. Itt is tudásunktól függően választhatjuk ki a helyszínt, ami persze három különböző formájú ház. Az egyik legjobb ötletnek tartom az egész játékba, mivel nem elég egyszerűen nyomni a gázt orrvérzésig, itt bizony meg kell gondolni, hogy kit érdemes megnyomni és kit kell elkerülni az elhelyezkedése miatt.

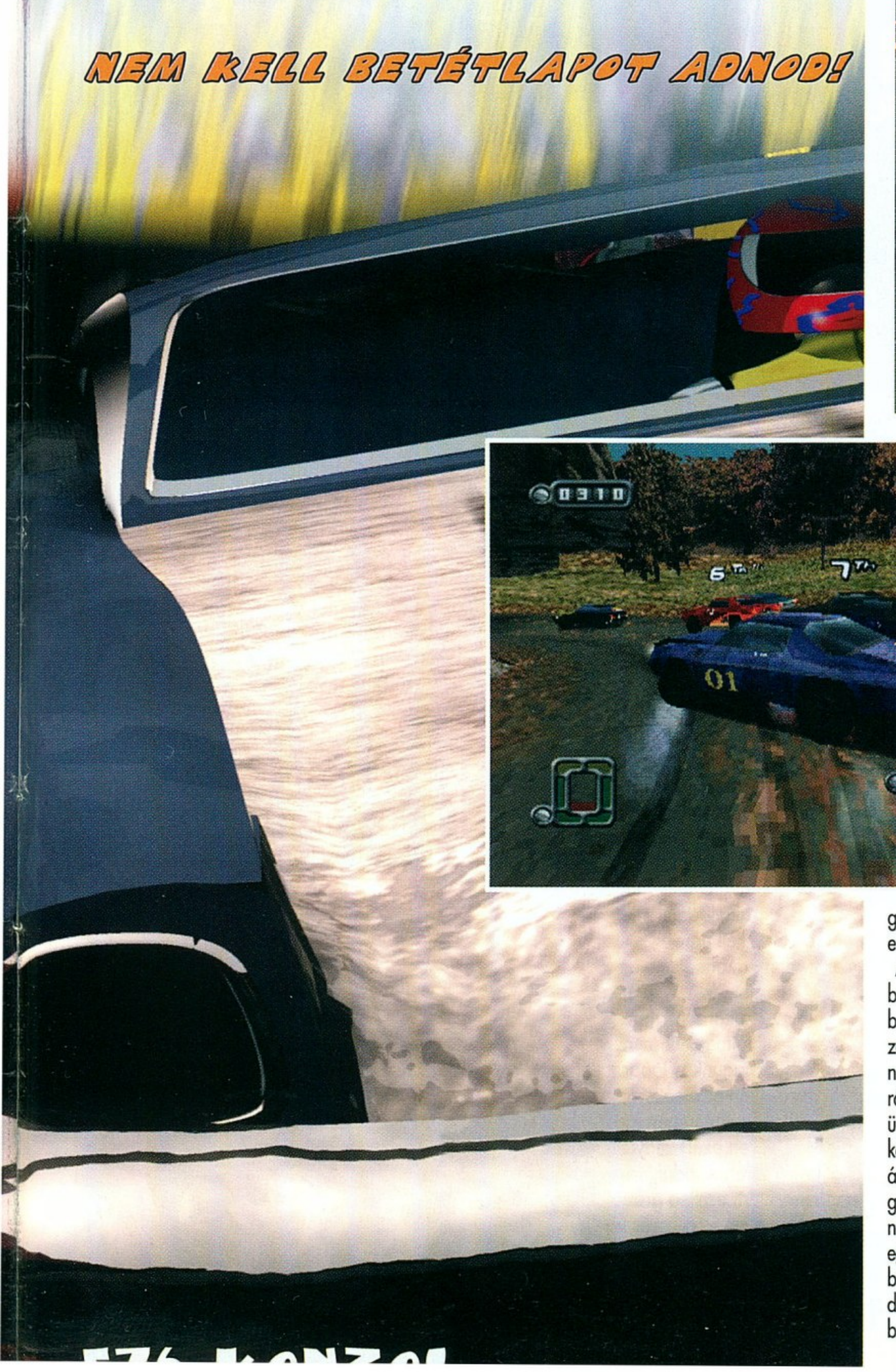


Az utolsó versenytípus a PASS DA BOMB, melyben a teknő alakú pályák közül, a nekünk legjobban tetszőn kell úgy vagdalkozni, hogy közben bizonyos autók tetején apró időzített bombák ketyegnek, így ha pont azokkal ütközünk össze, bizony ránk ragad a bomba és bumm. Ha viszont elég ügyesek és gyorsak vagyunk, akkor még összeütközhetünk egy harmadik kocsival, és természetesen átruházhatjuk rá a bombát és ezzel a robbanás jogát is, megkímélve magunkat egy esetleges robbanás okozta energiaveszteségtől. A verseny előtt egyébként nekünk kell megadni a pályán lévő bombák számát, így a kezdetekben tudunk mindenféle probléma nélkül gyakorolni, hiszen egy bomba mellett jobban kileshetjük a taktikákat, mint amikor három helyről próbálnak ugyanakkor a levegőbe repíteni.

Maga az akció része a játéknak szépen van kidolgozva, grafika és irányíthatóság szempontjából is, így könnyen hozzászoktok majd a kocsi viselkedéséhez és attól sem kell félnetek, hogy beláthatatlan útszakaszok fogják nehezíteni a versenyeket. Az átvezető képek is nagyon szépen és stílusosan lettek megrajzolva, így tényleg csak pozitívumokat tudok szólni a játékról. Nagyon egyszerűen kezelhető, viszont sokszínű és jól játszható. Talán a zenén kívül nincs is baklövés benne. A zene sem rossz, csak engem valahol nagyon zavar, hogy folyton ugyanazt a dalt hallom minden menüpont alatt. Persze lehet, hogy ez abból adódik, hogy én még a tesztverziót csináltam, így könnyen lehet, hogy ami a ti kezetekbe kerül, az zeneileg is meg lesz koreografálva. Jó játék, érdemes kipróbálni, rajongóknak viszont kifejezetten kötelező!

Adam

NEM KELL BETÉTLAPOT ADNOD!



DESTRUCTION DERBY RAW

SCEE

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	4
HANGULAT	7

1-4 JÁTÉKOS (MULTI TAP)
2-4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ STÍLUSOS, ÖTLETES, MAGÁVAL RAGADÓ
× A ZENE GYENGÉCSKE

82%

Minthogy világszerte egyre több az anime-rajongó, talán nem volt rossz befektetés az Eidostól, hogy Európában is kiadta a Berserket, vagy ahogy mifelénk hívják: a Sword of the Berserket. Mert hogy a fent nevezett egyének elalélnak ettől a játéktól, az egészen biztos.

A sword of the Berserk egy manga-sorozaton alapszik (valamikor a '70-es évekből), mely témáját tekintve középkori miliőben játszódik, s félelmetes harcosok illetve túlvilági teremtmények nem éppen vér nélküli küzdelmét írja le. Igen erős szerepet játszik a kerettörténet, ezért először is nem árt tudni, ki kicsoda. Gattsu (akit a játékban egyszerűbben csak Gutsnak szólítanak) miután korán elvesztette édesanyját, egy Gambino nevű zsoldos mellett nőtt fel, így hamar megtanulta a kardforgatás művészetét – még ha az a kard nagyobb is volt, mint ő maga. Az egyik csatában Gambino végzetesen megsebesült, s önkívületi állapotában rátámadt Gattsura, hősünk így nem tehetett mást, mint végzett néhai mentorával. Gattsu ezután természetesen maga is zsoldossá vált, méghozzá messze földön híressé. Leginkább azzal alapozta meg a hírnevét, hogy megölte a legendás Szürke Lovagot, Bazuzot. Ekkor figyelt fel rá Griffith, egy rivális kardforgató, aki a Hawks zsoldosok vezére volt. Gattsu ugyan nem kívánt csatlakozni a Griffith csapatához, de az végül legyőzte őt párbajban. Így került sor a végzetes találkozásra közte és Casca között: hősünk későbbi szerelme szintén a csapatba tartozott. A lány hűséges volt Griffithez, és mellesleg szintén nagyszerű kardforgató hírében állt. Gattsu és Griffith idővel valamennyire barátokká váltak. Egy dologról azonban senki sem tudott (még Griffith maga sem): a Sólymok vezére azért rendelkezett szinte kifogyhatatlan erővel, mert viselője volt a Behelit medálnak, ami végül megpecsételte a sorsukat.

A Hawks már a legnevesebb különítménynek számított, amikor egy napfogyatkozás során eljött a vég. Megjelent egy természetfeletti harcosokból álló klán, a God Hand, és szárnyát szegte a sólymoknak. A kegyetlen teremtményeknek csak a medál viselőjére volt szükségük, a többieket mind megölték. A mészárlást csupán Gattsu és Casca élte túl, de ők sem teljesen épen. Utóbbinál súlyos traumát okozott az esemény, s azóta egy egyszerű vászoningben, némán, egykedvű kifejezéssel az arcán vándorol a világban. Gattsu mindenhova kísérgeti, óvja őt, és keresi a módot, miként lehetne gyógyítani az őrületét. Útján már egy ideje vele van Puck, a kis tündér is, akit a manga-sorozat egyik részében Gattsu mentett meg, és aki feltehetően egyébként azért van a játékban, hogy egy kicsit vidámabbá tegye a jeleneteket.

A napfogyatkozás alatti mészárlás másik fontos eredménye: amikor Gattsu elmenekült, a nyakába lett égetve egy jel. Soha be nem gyógyuló sebet kapott, mely vérezni kezd, ha a God Hand közelébe kerül, vagy ha annak követői emberáldozatot mutatnak be. De nem csak egy "iránytű" ez a God Handhez, hanem fontos hatással van hősünk vadságára is. Ha Gattsu bevadul, nem ajánlatos a közelében lenni...





A történet innentől a játékban folytatódik. Szó szerint a benne a játékban, mert a játék és a történetmesélés teljesen egybeolvad. Kifinomult művészi munka eredményeként olyan érzésünk lehet, mintha egy renderelt filmben játszanánk a főszerepet. Minden egyes figurához egy önálló vonásokkal rendelkező arc tartozik – még a gazemberekhez is. A játék kezdetén egy elakadt szekeret láthatunk, melynek utasai mutatványosok. Itt ismerkedünk meg Ritával, a cigánylánnyal, akit rögtön ki is kell mentenünk néhány bandita karmaiból. Ez a rövid akciórész tulajdonképpen a prológus, ami után jön a főcím, és egy újabb hosszú közjáték. A városban Ritáék előadása során meglepő fordulat következik be: az esetlen erőművészükről lehull az álarc, s alatta egy undorító kitüremkedés válik láthatóvá. A közönség felháborodik, s a szerencsétlen fickóra csak úgy záporoznak a kövek. Úgy tűnik nem ok nélkül: egyszer csak feltápászkodik, és egy félelmetes szörnyeteggé alakul át. Ismét állhatunk neki kaszabolni: a zombi az első főellenség. A szörny megölésével sikeresen kivívjuk Rita gyűlöletét, de ugyanezzel együtt a város urának az elismerését is. Egy hintóból lép elő Balzac báró, és ismerteti velünk a helyzetet. A népét egy Mandragóra nevű növény fertőzte meg: a kórokozó rátapad az emberre, aki ezután az irányítása alá kerül, s egy öntudatlan zombivá válik. Nem tudni, honnan származik a Mandragóra, de a fertőzöttek a városon kívül, egy apácánál leltek menedékre, s állítólag ott van egy nagy fa, a fertőzés szíve. A báró arra kéri hősünket, menjen oda, és szerezzen egy darabot a szívből, mert azzal nem csak a Mandragóra ellenszerét találhatják meg, de talán Cascán is tudnak segíteni...

A folytatást már nem ismertetem, hiszen akkor már nem is lenne érdemes végigjátszani a játékot. Annyit elárulhatok, hogy lesznek különös fordulatok, képbe jönnek a földesúr elleni lázadók, s a végére sok titok tisztázódik – ahogy az már az ilyen anime történetekben szokás. A fenti elbeszélés nem tudom mennyire világított rá, de rendkívül nagy szerepet kaptak a közjátékok – talán túlságosan is nagyot. Jóformán egy filmről van szó, amibe nagyritkán beleszólhatunk. Úgy 60-40% az arány – a közjátékok javára.

ÖMLIK A VÉR!



SWORD OF THE BERSERK – GUTS' RAGE



Ha végül megkapjuk az irányítást, akkor főként a kardé, a Dragon Slayeré a szó. Buzgón nyomogatni a két támadó gombot, illetve alkalmazni pár nagyon egyszerű kombót: ennyi. Legfeljebb még abban nyilvánul meg az aktív részvételünk, hogy bizonyos fordulópontoknál a közjátékokba is beleszólhatunk. Például egy szikla akar ráomlani hősünkre, mire gyorsan félre kell ugrani, s ezt úgy kell kivitelezni, hogy azonnal lenyomjuk a játék által kiírt gombot.

A hatalmas a kardunk már csak a látványával is riadalmat kelt, ennek ellenére – amint majd magunk is tapasztalhatjuk – a szűk folyosókon és utcákon mindenbe beakad, s csak nyílt terepen igazán hatásos. A kisebb helyeken ezért kénytelenek vagyunk ökölharchoz folyamodni, vagy elővenni valami lőfegyvert, esetleg gránátot. Utóbbiakból azonban nagyon kevés van, mert csupán az alacsony hatásfokú nyílpuska rendelkezik örök lőszerrel. A Dragon Slayer tehát a legjobb fegyverünk. Jó kis véres játék a Berserk: kiváltképp amikor Gattsu bevadul, csak úgy repkednek a félbe vágott tetemek mindenfelé. Az életerőt mérő csík mellett egy piros kijelző mutatja, hősünk mennyire van "bepipulva".

Sajnos tehát a bő lére eresztett sztorinak megvan az a hátránya, hogy a játék kicsit háttérbe szorult: és ez tulajdonképpen értékelésnek is felfogható. Jóllehet valamennyire érdemes többször is nekifogni a dolognak, mert időnként a "gombmegtalálós" trükköknél elágazások is akadnak. Például leszakad egy híd, s ha nem érünk át, a mélyből kell visszaküszködnünk magunkat a "normális" ösvényre. Ezen kívül azért is érdemes párszor nekikezdeni, mert a különböző nehézségi fokozatok teljesítéséért különböző jutalmakat (kisebb "mini játékokat") kapunk.

V.Z.

SWORD OF THE BERSERK

EIDOS/ASCII

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PAK, VGA KOMPATIBILIS

✓ FILMNEK GYÖNYÖRŰ
× JÁTÉKNAK VISZONT NAGYON KEVÉS

78%

Az Eden Studiosnál eleinte úgy gondolták, szépen átkonvertálják a V-Rally 2-t PlayStationről Dreamcastra, s azzal vihetik is a vásárlók – az úgy le van tudva. Hanem aztán látva a Dreamcast képességeit (meg valószínűleg a Sega Rally 2-t is, ami minden hibája ellenére azért felállított egy bizonyos mércét) elhatározták, hogy egy kicsit "kipofozzák", s szándékaik szerint egy olyan rally-játékkal jönnek ki, amilyen még nem volt a platformon.

ÖRÖM A SZEMNEK!

TEST DRIVE V-RALLY 2



A szándékot tett követte, s most, hogy már meg is érkezett ez az ún. Expert Edition, valóban láthatjuk, hogy a játék egészen újszerűen néz ki. Szó szerint a kinézete változott a legtöbbet. 16.000 helyett 65.000 színt használtak fel (bár ez Dreamcaston szinte minden játéknál így van), és 640 helyett 2200 poligonból építették fel a kocsikat (a PlayStation majdhogynem egy egész frame-ben dolgozott ennyivel). Továbbá négyszer annyi textúrával tették szebbé a kocsikat, s nem feledkeztek meg a tükröződő effektusokról sem. Mindezek a tetejébe még az autók számát is megnövelték: 16 eredeti World Rally kocsihoz hozzácsaptak még 10 bonusz autót, ami ugyan még nem újdonság, viszont az eredeti járgányok között 17-ediknek megtaláljuk Brundle Toyota Corolláját is.

A helyszínek talán nincsenek olyan szépek, mint a Sega Rally 2-ben, viszont teljesen simán, gyorsan kezeli őket a gép – amit az előbbinél, s annak is főként a PAL változatáról sajnos nem lehetett elmondani. A pályák életszerűek, s nem csak a házak és a dombok festenek klasszul, hanem a nézők is – meg minden más. Ahogy már a Sega Rally 2-ben, itt is vannak vakmerő nézők, akik azzal szórakoznak, hogy az úttesten várják az autókat. A fotóriporterek frankón – jó szokásukhoz híven – az utolsó pillanatig várnak, végül villantanak a képünkbe, s csak az után rohannak félre.

A szépen árnyékolt kocsik horpadnak az ütközésektől, és koszolódnak a sártól, portól. Külön dicséretes, hogy végre ez egy olyan játék, ahol belső nézetnél sem feledkeztek meg az üvegek töréséről, illetve berepedezéséről. Sőt még azt is megfigyelhetjük, hogy maga a teljesen ép szélvédő is tükröződik egy kicsit. A grafikával kapcsolatban viszont meg kell említeni, hogy sajnos nem lehet nem észrevenni a poligonhibákat. A borulásnál például belesüppped a tető a talajba, nem szólva arról, hogy a szűkebb kanyonokban már csak menet közben is beláthatunk a színfalak mögötti semmibe. A belső nézetnél különösképp kiütköznek ezek a hibák, hiszen amikor kisodródunk az útról, lépten-nyomon "benéz" egy fa egy vagy szikla a kocsiszekrénybe.

Amúgy ami maradt a régi: négy üzemmódot, és egy nagyszerű pályaépítő editort kapunk. A Time Trial-lel egyedül száguldozhatunk az idő ellen, míg az Arcade-nél és a Trophy-nál három ellenfelet kapunk. Utóbbi kettőből három nehézségi szint van: minél előrébb jutunk (először csak az első szint aktív), úgy egyre több helyszínen kell állnunk a sarat... meg a port, meg a havat, meg miegymást, hiszen attól függően, hogy éppen Angliában, vagy Finnországban vagyunk (12 ország szerepel), más-más kihívásokra kell felkészülnünk. Nem beszélve arról, hogy vannak még éjszakai menetek is. Az Arcade módnál – mintha csak játékteremben volnánk – nem is az ellenfelek, hanem a szakaszokhoz kapott időlimit a legnagyobb ellenségünk. Ha az lejár, akkor még az sem számít, ha netán vezetjük a mezőnyt, mindenképpen kiesünk a versenyből. A Trophy-nál nincs kiesés, hanem a teljes menetidő a fontos: a végén a szerint lesznek rangsorolva a versenyzők. Végül van "normális", tradicionális rally is, ahol nem látjuk a többieket. Ettől függetlenül persze vannak, úgyhogy nyomni kell a gázt rendesen. A Championship mellesleg azért is nagy kihívás, mert a bajnokságokon amortizálódik is a kocsi. Bajnokságonként (nehézségtől függően) 8 vagy 12 rallyt kell végig versenyeznünk, s minden megszerzett díjért bajnoki pontokat viszünk tovább. Egy-egy rally két pályából áll (kivéve az expert bajnokságot, ahol háromból), melyek között javíthatjuk ugyan a járgányt, de a szerelőink mindössze fél órát kapnak a szükséges műveletek elvégzésére.



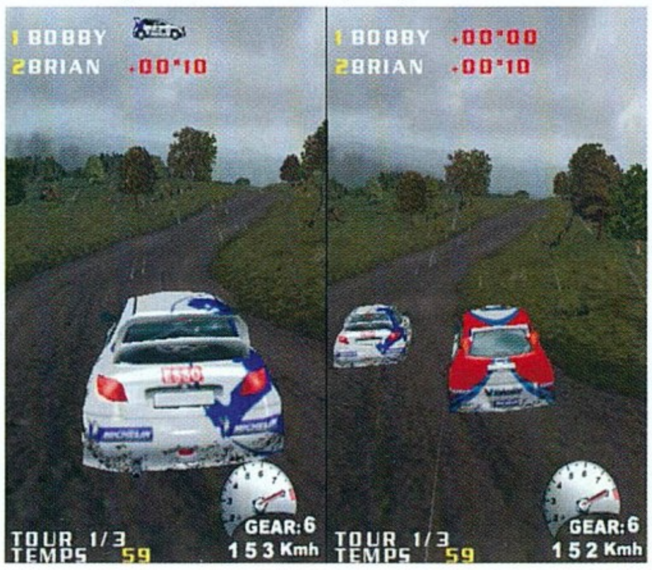
A játék 84 pályával kényezteti a játékost, ami majd 400km-nyi útnak felel meg. S ha még ez nem lenne elég, ott van a nagyon király, pofonegyszerűen kezelhető pályaépítő. A saját pályáink szinte semmivel sem bénábbak, mint az eredetiek, ugyanazokon a helyszíneken építkezhetünk, mint amik a bajnokságokban szerepelnek. (Legfeljebb akkor látni, hogy "szedett-vedett" pályáról van szó, ha beiktatunk egy ugratót, mert madártávlatból kitűnik, hogy csak a pálya sávja van kiépítve.)

Az autók úttartása nem annyira élethű, mint mondjuk a Colin McRae Rallyban, vagy hogy a Dreamcastos példánál maradjunk, még annyira sem, mint a Sega Rally 2-ben: kicsit túlságosan is tapadnak a kocsik az úthoz. Lehet, hogy sok panasz érte a ház elejét az első részben tapasztalt túl könnyű kocsik miatt, mert most pont az ellenkezője a helyzet: nem tudunk olyan gyorsan menni, hogy az útpadka a levegőbe "hajítsa" a járművet. Ha borulunk, az már tényleg a mi hibánk: mert az előfordulhat, hogy megbillenti a kocsit az út széle, és ha ilyenkor még alá s szedjük a kormányt, akkor azért sikerülhet fejre állni.

Azt leszögezhetjük, hogy a V-Rally 2 az egyik legjobban játszható autós játék, még ha nem is 100%-ig élethű (vagy talán éppen ezért). A győzelemhez nem szükséges megtanulni a pályákat, s így az "egyszerűbb lelkületű" játékosoknak is nyújt sikerélményt. Megjegyzem: úgy tapasztaltam, hogy ha "profi módra", a mitfárer útmutatásai alapján próbálunk versenyezni, az csak megnehezíti a dolgunk. Rengeteg ugyanis az afféle "ijesztés": amikor azt hisszük, hogy már az a kanyar jön, amit az emberünk mondott, de még csak a következő az. Én végül is egy fülhallgatóval a fejemen – DM-et hallgatva – könnyebben jutottam előre csupán a megérzéseimre hagyatkozva. Igaz, a megérzéseimen kívül az is sokat segített, hogy az út mindig elég messzire belátható. Még ha sötét éjszaka is van, a fák között beszűrődik annyi holdfény, hogy időben észleljük minden kanyart. Nem is szükséges továbbragozni: a lényeg, hogy nagyon jól játszható az anyag.

V.Z.





V-RALLY 2

INFOGRAMES/EDEN STUDIOS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PAK, RACE CONTROLLER, VGA KOMP.

✓ KÖNNYEN JÁTSZHATÓ, MÉGIS KELLŐEN IZGALMAS

× GRAFIKAILAG UGYAN TÖBB, MINT PSX VÁLTOZAT, DE A POLIGONHIBÁK ELÉG ZAVARÓAK

86%

Sokszor a legegyszerűbb játékok a legjobbak. A Red Dogban semmi mást nem kell csinálni, mint menni egy holdjáró-szerű járgánnyal és lövöldözni az idegeneket. Egyszerű de nagyszerű szórakozás, mert az ősrégi shoot'em up játékok atmoszféráját érezhetjük újra a legmodernebb, legtutibb grafikával fűszerezve.

A játékban a Föld biztonsága a tét. A Haak faj eleinte nem tűnt agresszívnak: miután a hajójuk orbitális pályára állt a Föld körül, a földi tanács kontaktusba lépett velük, és meghívták őket a planétára. Nem volt szükség politikai vagy katonai tárgyalásokra, békével jöttek, s a velük kötött egyezmény is inkább gazdasági jellegű volt – kölcsönösen hasznot remélt mindkét civilizáció egymástól. Néhány apróbb összezördüléstől eltekintve hét éven keresztül úgy tűnt, minden a legnagyobb rendben van – egészen mostanáig. Nemrégiben azonban megszakadt a kapcsolat a Haak telepek közelében fekvő helységekkel. Az ügy kivizsgálására küldött első három felderítő egységet még a levegőben kilőtték. Ekkor kezdett háborús előkészületekbe a Red Dog Taktikai Ellencsapás-mérő Team...

Az egyetlen dolog, ami kissé érthetetlen a fenti történetből, hogy miért is nevezik ezt az egységet "teamnek". Mert hát megkapjuk a Red Dog harckocsi parancsnoki titulusát, s azzal parancsnokolhatunk – legfeljebb magunknak. Amint az a Dreamcastos autós játékoknál szokás, gyorsítani, illetve fékezni/tolatni a jobb és a bal ravasszal tudunk. Hanem ez "holdjáró" tud valami olyasmit is, amihez hasonlót csak tankoktól szoktak elvárni: elfordítva a lövegtornyát úgymond oldalazni is lehet. Csak le kell nyomni mind a gázt, mind a féket. A lövegtorony alapfegyvere egy gépágyú – habár a "gép" szerepét a hüvelykujjunk tölti be, amivel minél gyorsabban az A-t kell nyomogatnunk. Lényeges momentum, hogy a gépágyút fel is lehet "turbózni". Egyes ellenfelek (például a tankok) a pusztulásuk után ún. energia-matériát hagynak hátra: ezt gyűjthetjük be a fegyverünk hatásfokának a növeléséhez. Az energia egy tartályban tárolódik, aminek a tartalmát az Y-nal csoportosíthatjuk át a lövegtoronyhoz. Értelemszerűen ezt a műveletet csak akkor érdemes elvégezni, amikor nagyobb tűzerőre van szükség – kiváltképp, amikor egy főellenség közeledik, vagy amikor időre kell végeznünk valamivel. A Red Dog harckocsi az ágyún kívül célkövetős rakétákkal is fel van szerelve. A tűzgomb folyamatos nyomva tartása mellett pásztázhatjuk végig a terepet, majd a gomb elengedésével küldhetjük a kijelölt objektumok felé a rakétákat.

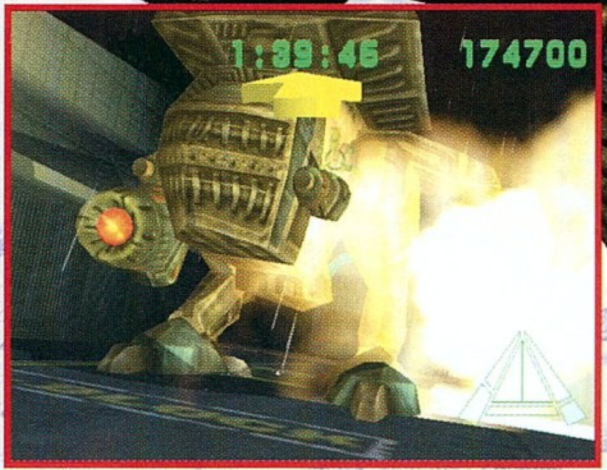
Egy jó shoot'em upból persze nem hiányozhatnak a felvehető extra fegyverek sem: különféle lézerekkel és energiafegyverekkel egészíthetjük ki az arzenálunkat. Általában ládákat kell szétlőnünk, hogy előkerüljenek, majd a B-vel tudjuk aktiválni őket. Az így felvett extrák a kocsi mellett lebegnek egészen addig, míg ki nem fogy belőlük a muníció – utóbbi sajnos elég hamar bekövetkezik. Kicsit sajnáltam, hogy nem lehet egyszerre többet is felvenni, s ezért nem érdemes őket tartogatni. Ha tehát felveszünk egy újat, az előző elveszik.

A harcokban nélkülözhetetlen szerepet tölt be a magunk elé vonható energiapajzs is. (Az X-szel lehet bekapcsolni.) Az ernyő nem csak hogy áthatolhatatlan pajzsot képez, de bizonyos lézer- és plazmalövedékeket még vissza is tükröz. Csupán megfelelő irányba kell tartani a "tükröt", s a küldemény megy vissza a feladóhoz. Sajnos csak ideiglenesen használható, de az energiája folyamatosan töltődik.

A bevetések során a legkülönfélébb környezeti hatásokkal kell szembesülnünk: a Haak gyártelepeken savmedencékbe eshetünk, a földalatti barlangokban lávába hajthatunk, a sarkköri jégről belefordulhatunk a tengerbe. Az ilyen akadályokat néha a levegőben kell áthidalnunk, azaz kulcsfontosságú az ugratás is. A megfelelő sebesség eléréséhez turbót kell használnunk, amihez kétszer egymás után a gázba kell "taposnunk". Néhol mellékutak is akadnak, amikhez ugratókon lehet eljutni.







Az idegenek haditechnikája igencsak sokszínű. Az általános gépágyúkon, tankokon, és Haak harcosokon kívül mindenhol van valami helyi specialitás. Amikor leereszkedünk a sötét barlangokba, bizony elkél egy nagy képernyős TV, mert alig lehet észrevenni a közeledő robot-pókokat. Felmásznak még a plafonra is, így ha véletlenül alájuk kerülünk, folyamatosan szívják az energiánkat, mi meg csak nézünk, merre is távozik az elektromos kisülés. A pályavégi főgonoszok személye is mindig új – jobbára különféle mechanikus szörnyetegekkel viaskodhatunk, de van úgy, hogy például egy űrhajós üldözés a végkifejlet.

Bár a küldetések nagyrészt abból állnak, hogy lőni, mindenre, ami mozog, néha meghatározott feladatra kell összpontosítanunk. Harmadjára például egy tartálykocsit kell kísérnünk, aminek külön van energiája. A második küldetésben meg hatalmas ágyúkat kell elpusztítanunk. A földalatti silókból velük együtt emelkedünk a felszín felé, s még az előtt kell szétlőnünk őket, hogy használatba vennék őket.

Az eddigiekből talán kitűnt, hogy csak az első néhány küldetéssel példálózok, pedig hát több mint 15 pálya van. Ennek az az oka, hogy a játék átlagon felül nehéz. Már az első bevetésen a mélyvízbe küldenek minket, s csupán három élet van küldetésenként. Három élet pedig legfeljebb arra elég, hogy a főellenség harcmodorát kitapasztaljuk, de még előbb ugyebár el is kéne odáig jutni... Viszont annál inkább örülünk a győzelemnek, mert nem csak továbbjutunk, de még egyéb jutalmakat is kapunk: megnyithatjuk az ún. Chaellenge mód küldetéseit. Ezek voltaképpen gyakorlóküldetések, s nem elhanyagolandó, hogy értük is kapunk még jutalmat: fejleszthetjük a fegyverzetünket, a pajzsot és a páncélzatot.

Nagyon tetszetős a játék multiplayer választéka, melyet akár négyen is élvezhetünk. Van hagyományos deathmatch, kieséses rendszerű csata (életekkel), kétféle fogócska (a fogó, illetve a fogók időzített bombákon "csücsülnek"), orvlövészkedés, zászlószerzés, és "enyém a vár" játék. Az orvlövészkedés kivételesen jó móka. Az egyik játékos majdnem teljesen láthatatlan és távcsővel kell kiszúrnia a többieket, akik szinte csak célzás közben fedezhetik fel őt, mert olyankor egy lézeres kereső válik láthatóvá. Csakis az orvlövész tud pontot szerezni: ha viszont őt lövik ki, akkor a szemfüles "prédával" kénytelen szerepet cserélni.

A Red Dog egy hamisítatlan Dreamcast játék: meglátszik, hogy kifejezetten erre a gépre fejlesztették. Legyen az egy tágas kikötő vagy egy szűk barlang: a terep mindenütt szépen van textúrázva, és külön kiemelném a fény-árnyékhatásokat – főleg magának az autónknak a valósághű árnyékolását. Azt ugyan el kell ismerni, hogy a "lődd ki és menj tovább" szisztémát főként csak a hardcore játékosok fogják hosszú távon értékelni, viszont a multiplayer módok vannak annyira jók, hogy mégse csak nekik ajánljuk a játékot.

V.Z.





RED DOG

AGRONAUT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

14 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY
VIBRATION PAK

✓ KÖNNYŰ IRÁNYÍTÁS, REMEK TÖBBJÁTÉKOS MÓDOK
× EGYHANGÚ A JÁTÉKMENET

80%

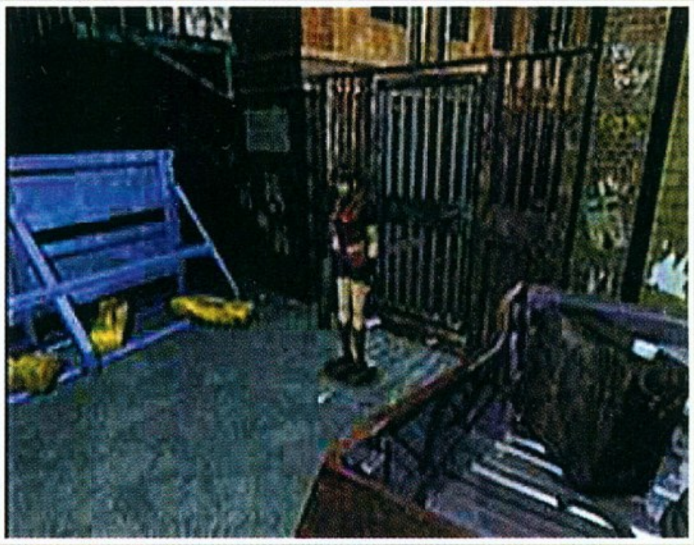
RESIDENT EVIL 2

NEHOGY KIMARADJON A DREAMCAST!

Claire és Leon a véletlennek köszönhetően futottak össze a kísérteties Raccoon Cityben. A fiatal lány és az újoncozásra érkező rendőr egyaránt idegen volt a városban, és ezért fogalmuk sem volt, mi az oka az ott tapasztalható rémálomnak, miért lófrálnak mindenfelé élőhalottak. Egy dolgot tudtak biztosan: jobb lesz, ha sürgősen kereket oldanak... Ugye kicsit ismerős a történet? Vagy inkább nagyon? Hát bizony a Resident Evil 2 elől a Dreamcast-tulajok sem menekülhettek meg. S hogy miben új vagy más a Dreamcast verzió? Ennek ecsetelésére engedtessék meg nekem egy rövid kitérő.

Nyilván sokan emlékszünk még azokra az időkre, amikor a Saturn és a Playstation közötti párviadal javában tartott – hiszen nem volt az annyira rég. Arra is emlékezhetünk, ahogy idővel szép lassan felülkerekedett a Sony gépe, s a méltatlankodó Sega-fanok panaszaira a játékfejlesztők csak szélesre tárták a karjaikat, s mindig ugyanazt a kifogást hangoztatták: "nehéz a gép programozása". Szerencsére úgy tűnik, hogy a keserű lecke megtette a hatását, s a Sega tanult a hibájából. Most szemlátomást mintha megfordult volna a kocka. Miközben a várva várt PlayStation 2-ről egyre nyugtalanítóbb hírek érkeznek – mint például kevés a videó-RAM, s ezért gyakorlatilag használhatatlan a gép magas felbontása –, addig a Dreamcastra csak úgy ömlenek az anyagok, mert a szoftvercégek szakemberei szíves örömest fejlesztenek a kedvező felépítésű platformra. Hanem bármily furcsa, megesik, hogy a visszájára sül el ez a könnyen kezelhető hardver. A gép elején ott virító kis Windows embléma ugyanis sok fejlesztő számára azt a csábító lehetőséget hordozza magában, hogy akkor ezzel a konzollal még egy bőrt lehúzhatnak a PC-re kiadott játékaikról. Hiába tud sokkal többet a masina, mint bármelyik ma forgalomban lévő PC-s videókártya, nem fárasztják magukat, hogy egy kicsit is továbbdolgozzanak az alapokon. Hogy mást ne mondjunk, a Dreamcastos Tomb Raider 4 például csak egy jópofa árnyékeffektussal több a PC-s társánál. Ha egy játék betöltésekor megjelenik a Windows logo, tulajdonképpen már biztosak lehetünk benne, hogy egy PC-s konverzióval lesz dolgunk... Nos az ilyen játékok számát szaporítja most a Resident Evil 2 is. Ez már a CD behelyezésekor is kiderül, hiszen a korábbi változatokhoz hasonlóan külön lemezen kapott helyett Leon és Claire küldetése, holott biztosan elfért volna az egész egyetlen diszken is.

"Nézz szembe az undorító élőhalottak lankadatlan támadásával a magas felbontású, 3D-ben kidolgozott karakterekkel, amilyenekhez fogható még nem volt játékkonzolon." Ez a kissé mesterkélt dicséret olvasható a CD-tokon mintegy ajánlásként, ami hát végül is igaz, hiszen a PC ugyebár nem konzol. A másik dolog, amire a Capcom oly büszke: "extra lehetőségeket élvezhet a játékos, úgymint az Extreme Battle mód, a Resident Evil Gallery (ezzel szórakozásképpen képeket, grafikákat nézegethetünk a játékról, illetve a játékban már korábban lepergett mozikat láthatjuk újra), és VM támogatás." Ezek nagyrészt már dettó szerepeltek a PC-s kiadásban, kivéve persze a VM támogatást, ami ugyebár a Dreamcast memóriakártyájára vonatkozik. Ez valóban egy jópofa dolog (habár Dreamcaston bevett szokás): a játék a legfontosabb infokat folyamatosan kiírja a kártya kijelzőjére. S mi lehet a legfontosabb? Természetesen hogy még mennyi lőszer van az aktuális fegyverbe tárazva, és hogy milyen az egészségi állapotunk.

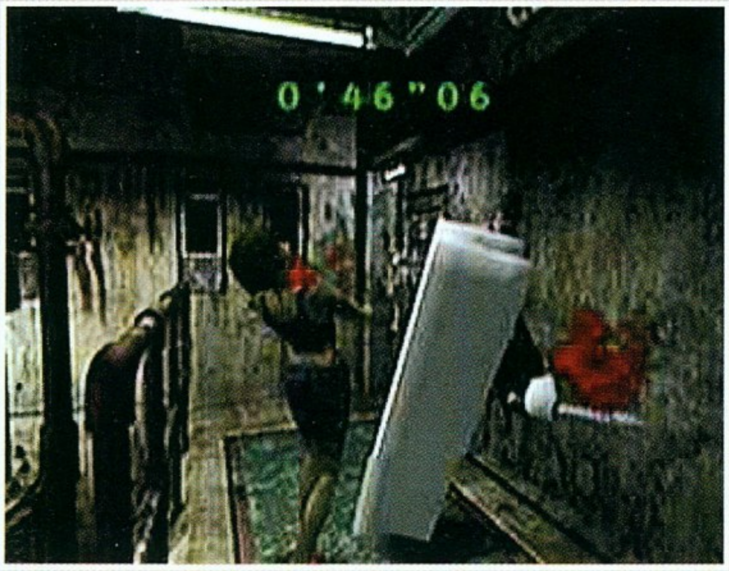


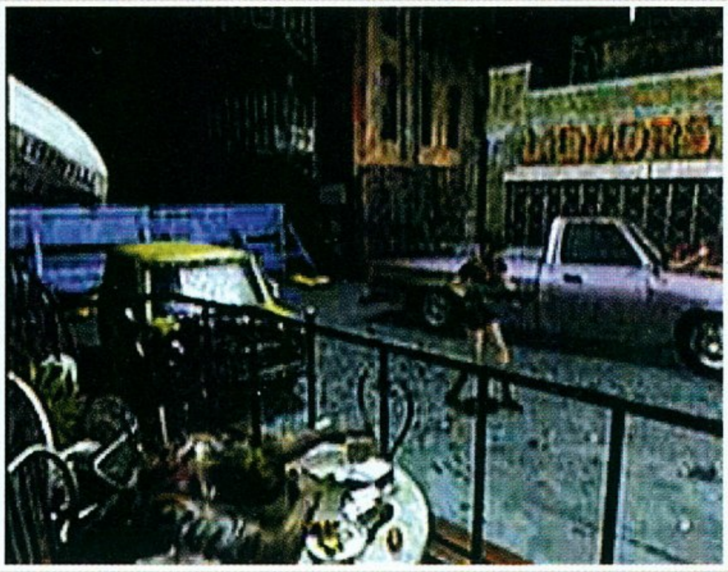
Elmondhatjuk tehát: a Dreamcast verzió egész egyszerűen a PC-s ikermása. Ennek révén egy dologban nyújt többet, mint az eredeti PlayStation változat, s ez a kétféle játékmód. Az Originál móddal ugyanazt kapjuk, mint a kereskedelemben kapható PAL-os PlayStation változatban, azaz egyezik a nehézség, a játék végi értékelés, meg minden egyéb (leszámítva persze a magas felbontású textúrákat a figurákon). Ellenben válasszuk csak az Arrange módot, ami a japán PlayStation kiadással azonos! Nem csekély mértékben könnyebb lesz a dolgunk. Úgy látszik az ottani közönség kevésbé türelmes, és gyorsabb sikerélményt kíván, mert a japánoknál a profi fokozat olyan, mint Európában a normál. Az egyszerű rookie fokozatot pedig akár Rambo-üzemmódnak is lehetne hívni, mert egy örök lőszerrel rendelkező UZIval rohangálhatunk már alapkiszerelésben, ráadásul a zombik néhány lövéstől kikészülnek – pillanatok alatt kisebb vérfürdőket rögtönözhetünk. S ha ez még nem lenne eléggé nevetséges, még ráadásul hármasával kapjuk a mentési lehetőségeket (vagyis az írógépszalagokat), továbbá célozunk sem kell, mert az R-t lenyomva hősünk automatikusan a legközelebbi ellenfél felé fordul. Egy filmes hasonlattal élve mindez annyi hangulati változást eredményez, mintha a George Romero-féle Élőhalottak Éjszakáját újra feldolgoznák Monty Pythonos stílusban. Jóllehet hozzá kell tenni, hogy aki a könnyebbik utat választja, az ne is számítson jó rangsorolásra a befejezésnél (a japán változatnál egyébként "S" a legjobb fokozat), továbbá a megnyitható titkokat is el lehet felejteni.

A Dreamcastos Resident Evil 2 végül is nem rossz, lévén, hogy egy kitűnő játék volt már PlayStationön és PC-n is. Ha úgy vesszük, tulajdonképpen az eddigi legtökéletesebb változat. Mert a továbbfejlesztett számítógépes adaptációnak volt egy hibája: nagyon ocsmány minőségűek voltak az átvezető videók. Ellenben itt teljes képernyőn, frankó minőségben peregnek az izgalmas képsorok. Egy szó mint száz: csakis azok fognak csalódni a játékban, akik már minden játék esetében elvárják a 128 bites minőséget. (A cselekmény természetesen 100%-ig ugyanaz, mint PlayStationön, tehát ha leírásra van szükség, a 6.-ik számunkban leközölt megoldás a mérvadó.)

V.Z.







RESIDENT EVIL 2

CAPCOM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PAK, VGA KOMPATIBILIS

✓ IZGALMAS ÉS JÓ HOSSZÚ A SZTORI
× KEVESET HOZ KI A DREAMCASTBÓL

84%

Hybrid Heaven. A játék, amelyet úgy harangoztak be mindenhol, hogy a Nintendo 64-es Metal Gear Solid. Alig vártam, hogy rátegyem végre a kezem, és most egy kicsit csalódott vagyok. Sőt nem is kicsit, mert az elvárásokhoz képest egy csöppet gyengén muzsikált a játék. Félre ne értsétek nem rossz, a gyenge Nintendo 64-es kínálatban ez még talán jó befektetés is lehet, csak sokkal többet vártam tőle. Főleg, hogy nem tegnapelőtt kezdték el fejleszteni. Hiába a Konami a kiadó és a fejlesztő, a Metal Gearhez köze sincs, de még csak stílusban sem.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Az intro durván királyra sikerült. Nem videó "csak" a játék grafikájával készült, de hosszú, a szereplők végig beszélnek benne (ez N64-en szokatlan, figyelembe véve a kártya szűkös kapacitását), és szól is valamiről. Szóval teljesen belelkesültem, biztos ilyen csúcs lesz maga a játék is. Aztán úgy lassacskán lecsendesedtem az első fél pálya végigjátszása után, és egy kicsit ledöbbentem, amikor megjelent az első ellenfelem és harcra került sor. A játékot leginkább a Tomb Raider-hez tudnám hasonlítani, ugyanúgy külső nézetből hátulról látjuk az emberünket, a harcokat pedig igazából semmihez sem tudom hasonlítani.

A küzdelmeknél ugyanis átvált a stuff egyfajta körökre osztott RPG-s kézitusára. Hát ez volt, amire nem számítottam. Na de ne szaladjunk ennyire előre.



A SZTORI

A történet a klónozás művelete körül bonyolódik. Természetesen a játék elején egyelőre még semmit sem tudunk, szép sorjában derül ki minden. A lényeg, hogy egy szupertitkos szervezet egy összeesküvés keretein belül magát az Amerikai Egyesült Államok elnökét is ki akarják cserélni egy klónra, ezzel megakadályozva az oroszokkal kezdeményezett béketárgyalásokat, meg úgy mellesleg az egész világot a káoszba akarják taszítani az emberiséggel együtt. Az összeesküvők ugyanis nem normális emberek (mindkét értelembe véve), egyfajta hibrid lények, akik úgy gondolják az emberi faj ideje lejárt. Tudásukat egykoron "szerencsétlenül" járt földönkívüli lényektől szerezték, és egyelőre még lehetetlennek tartott dolgokra is képesek. Idegent emberrel keresztezni, illetve növényi és emberi DNS-eket vegyíteni. Ezeknek a kísérleteknek persze a melléktermékei nem valami észlények, ezért (és a nyilvánosság elkerülése miatt), a kutatások mélyen a föld alatt egy titkos komplexumban folynak. Itt őrzik a kísérletek végeredményeit, a hibrideket is, akikre klónozott ügynökök vigyáznak. Ebben az épületben kezdődik a játék, feladatunk kezdetben az elnök kiszabadítása. A későbbiekben aztán bonyolódnak a dolgok, megjelennek az életben maradt idegenek is, közben a hibridek kiszabadulnak, és rólunk is kiderül, hogy ez nem a valódi testünk, és az életemlékeink is meg vannak változtatva.

A FELSZERELÉSEINK

Rögtön az elején kapunk egy kódkulcsot (Code Key), ezzel a mágneskártyával lehet kinyitni a kódos ajtókat. Persze nem mindegyikhez jó, ilyenkor kénytelenek vagyunk a szinten keresni egy terminált és felülírni a kártyánkat. A legtöbb pályán ez a továbbjutás kulcsa is. Megkeresni a gépezetet, aztán a zárt ajtót. A Map Viewer a tájékozódásban segít minket, bekapcsolva a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik a pálya térképe. A Defuser egy pisztolyhoz hasonló fegyver, annyi mindössze a különbség, hogy csak élettelen dolgok ellen hatásos. A biztonsági rendszert hatástalaníthatjuk, illetve ládákat és kapcsolókat lőhetjük szét vele.



AZ IRÁNYÍTÁS ALAPBAN



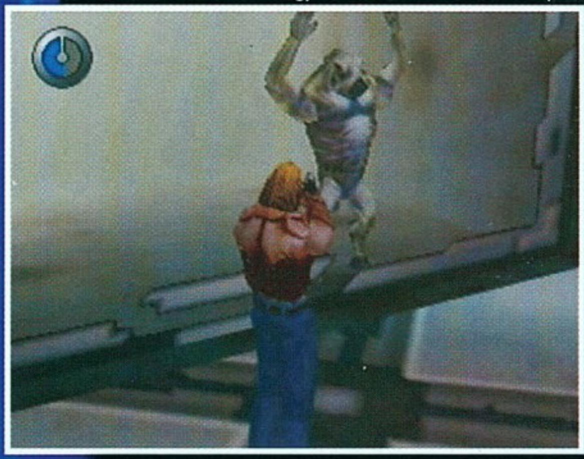
Az analóg stick-kel mozoghatunk, az A-val ugrasz, a B-vel a térképet kapcsolhatod ki-be. A R-rel lehet célozni (mint a Resident Evil-ben), ilyenkor az A-val lőhetünk. A Le-C-vel válthatsz belső nézetbe, ha körbe akarsz nézelődni. A Jobb és a Bal-C-vel a kamerát lehet forgatni a Fel-C-vel a magasságát állíthatod. Nincs külön akciógomb, ami igen szerencsétlen dolog. Mindennek neki kell menni. Akár egy ajtó, vagy egy ládát akarunk kinyitni, ha valamit fel akarunk venni a földről, ha "létrázni" akarunk, vagy ha épp használni akarunk valamilyen terminált. Egyedül akkor nyomjunk A-t, ha valakivel beszélgetni akarunk, bár nem lesz sok ilyen helyzet.

AZ IRÁNYÍTÁS HARC KÖZBEN

Az analóg+Z-vel tudsz futni. Az R-rel tudod magadtól ellökni az ellenfeledet, ha az valamilyen fogásba kezdett. Az A-val lehet belépni a támadás menübe, ezen belül az A-val választhatsz, a B-vel pedig visszalépni tudsz.

A KARAKTERÜNK

Az emberünk kétféleképpen is fejlődik a nyert csaták után. Egyrészt fejlődnek a tulajdonságai úgy, mint reflex, sebesség, kitartás, védekezés, támadás. Bizonyos számú nyert búnyó után nő az életerőnk (HP), ahogy szintet lépünk. Másfelől külön-külön a testrészeink is erősödnek. Minél többet használjuk valamelyik végtagunkat, annál biztosabb és erősebb lesz, ezáltal nagyobb lesz a bevitt ütés ereje



is. Egyébként nem érdemes csak egy testrészre koncentrálni, és azt erőltetni, mert könnyen pórul járhatunk, ha mondjuk verekedés közben megsérül, és nem tudjuk használni. Célszerű a játék elején mindkét karunkat és lábunkat egyformán "beedzeni" a gyengébb ellenfeleknél. A támadáson kívül védekezésben is fejlődünk, minél több ütést hárítunk valamivel (ez már lehet a testünk is), annál ellenállóbb és biztosabb lesz a későbbiekben. Az emberünk állapotáról a Status menüpontban tájékozódhatunk.

A KÜZDELEM

Háromféleképpen bonyolódhatunk harcba, simán (Fight), úgy hogy nálunk van az előny (Advantage), és végül előfordulhat (főleg, ha menekü-

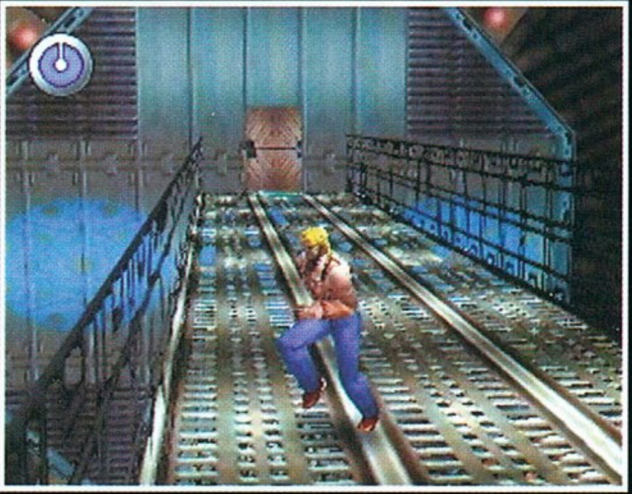




lünk), hogy minket lepnek meg hátulról (Surprise Attack). Először is meg kell várnunk, hogy egy kicsit beteljen a Power csikunk, csak ekkor tudunk ugyanis támadni. Az, hogy mennyire várjuk meg, hogy beteljen, a támadás erejét fogja meghatározni. Lehet taktikázni több kisebb ütéssel, vagy egy-két erősebb támadással is próbálkozhatunk, ez ellenfelenként változhat. A-val lépjünk be a támadó menübe. Itt két dolgot tehetünk, támadunk, vagy valamilyen tárgyat használunk. A cuccaink két csoportba vannak elosztva (a kulcsokat harc közben nem lehet használni).

Refresh: a gyógyító, és frissítő dolgaink. Ide tartoznak a különböző töltők, gyorsítók.

Weapon: a fegyverként használható cuccaink, többfajta lövés, és néhány egyszerűbb "varázslat".



A másik, hogy ténylegesen beviszünk mondjuk egy ütést (Punch), vagy egy rúgást (Kick). Mindkettőből rengeteg fajta van, a legtöbbjüket bizonyos végtagfejlettségnél tanuljuk meg. Minél többet használjuk valamelyiket, annál erősebb lesz. Van még két speciális lehetőség is, az egyik a Combo, két-három támadásból álló sorozatot vihetünk be, vagy az alap kettőből, vagy valamelyik általunk összeállítottból. A Technique alatt fogásokat, töréseket indíthatunk. Azokat a mozgásokat tanuljuk meg, amiket rajtunk is legalább egyszer elvégeztek. Támadni nagyjából így lehet. A védekezésre is többféle lehetőségünk van, elléphetünk (Step), védekezhetünk (Guard), esetleg az ütés vagy rúgást kikerülve megpróbálhatunk visszatámadni (Counter). Ha a földre kerültünk két dolgot tehetünk, elgurulunk (Roll), vagy visszatámadunk (Counter). Fogások ellen háromféleképpen védekezhetünk, megpróbálunk kiszabadulni (Escape), visszafogunk (Reversal), vagy elhajolunk/lebukunk (Take Fall). Mikor nagy sokára véget ért egy küzdelem a gép értékeli a teljesítményünket, és rangsorolja is. A legjobb eredmény az SS, a legrosszabb az E. Szintlépéskor ugye növekszenek az emberünk tulajdonságai, és előfordulhat, hogy valamelyik testrészünk is fejlődik védekezésben vagy támadásban. Erről mindig értesít minket a gép.

A PÁLYÁK

Elég szerencsétlenül vannak különválasztva egymástól, jobban mondva nincsenek is. Csak elhalálozás után, mikor a mentett állást töltjük be, tudjuk meg, hogy most épp hol járunk. Menteni egyébként a fali fülkékben tudunk, és itt az energiánkat is feltölthetjük. A szintek elég egyszerűek, grafikailag és az elvégzendő feladatok tekintetében is. Általában csak meg kell találni a liftet, ami egy szinttel lejjebb visz minket. Ehhez elég csak bejárni az összes szobát. Ha véletlenül pont elsőre megtaláljuk amit kerestünk, akkor és járjuk végig a többi helyiséget mert, legtöbbször valami felszedhető tárgyat rejtenek. A harcokat sem okos dolog elkerülni, ellenfeleinkből értékes cuccokat verhetünk ki. Nincsenek túl nagy logikai vagy ügyességei feladatok, egy-két ugrást leszámítva, csak néhány bónuszért kell akrobatikus képességeinket latba vetni. Szívni is csak akkor fogsz, ha előbb találod meg a kódos ajtót, ilyenkor mehetsz vissza megkeresni a terminált. A pályatervezők sem voltak a hivatásuk magaslatán, ugyanis elég egyhangúra sikerültek a szintek. Egy-két vezérlőtermet leszámítva, semmilyen berendezési tárggyal nem fogunk találkozni. Mászkálunk az üres folyosón, bemegyünk egy üres szobába (nagy szó, ha már legalább egy-két láda van bent), és verekszünk. Mondjuk azért voltak jó részek is, mint például amikor a labor szintjén kellett menekülni egy gigászi szörny elől. Meg a pályák közti történetvezető animációk is élvezhetőek, bár itt már nem beszélnek a szereplők. A lézerrácsok kinyitásához, a vele megegyező színű falikapcsolót kell szétlőni. Időközönként főellenségekkel is találkozni fogunk, még a klónozott elnök hibrid formáját is nekünk kell majd lenyomnunk. Velük jobb vigyázni, mert a legtöbbjük kombózik, de csak úgy az ellenfeleknél is észrevehető, hogy irreálisan gyorsan tudnak egymás után támadni. Mintha az ő köridejük gyorsabban telne. Az ügynökök pedig előszeretettel támadnak messziről lőfegyverrel. Igaz ezt mi is megtehetjük, ha van nálunk valamilyen fegyver (Shot), de nem érdemes mert általában, keveset sebeznek. A szintek elég egyformák, elnagyolt jellegtelen textúrák jellemzik. Meg nem mondanám hogy most épp a fegyverrészlegben, vagy a klóngyárban járunk. A Metal Gear-ben már a bútorzatról felismerhető volt, hogy hol vagyunk. De hát az ki volt dolgozva részletesen, ez meg nincs. Ezért aztán nem is az az érzésünk, hogy valami titkos laborban katonai létesítményben grasszálunk. Ahhoz képest, hogy egy szuperbiztos kormányépület, úgy sétálgathatunk kedvünkre mintha csak a Váci utcában nézegetnénk a kirakatokat. A kutya sem törődik velünk, csak a szabadon kószáló hibridek támadnak nekünk. Szóval minden mintha csak nagyvonalakban lenne kidolgozva, és amikor több emeletnek is megegyezett az alaprajza, és még a feladat is ugyanaz volt, egy kicsit elment a kedvem a játéktól az időhúzás miatt.

A történetes módon kívül, játszhatunk sima verekedős játékot is a kimentett emberünkkel, sőt két különböző memóriakártyára mentett karaktert is egymásnak ugraszthatunk. A beállításoknál állíthatunk nehézségi fokozatot, és az olyan alap dolgokat, mint hangok, zenék, kamera stb. kalibrálhatjuk.





METAL GEAR KLÓN N64-RE?

ÉRTÉKELÉS

Az a nagy igazság, hogy nem tudom hova tenni a játékot. RPG-nek és 3D-s akciójátéknak túl egyszerű, verekedős-mászkálós játéknak pedig túlságosan is vontatott. A legnagyobb baj, hogy többféle stílusból is merít, de egyikhez sem tesz hozzá semmi korszakalkotót. Mint hogy a címe is utal rá, ez így igazi hibrid játék. Nem mondom, hogy nem jó, mert egyszer mindenképp megéri végigvinni már csak a sztori miatt is, utána azonban csak a fanatikusok fognak leülni játszani vele még egyszer. Többet vártam tőle, és ha egy kicsit szárazra sikerült a teszt, azt most a csalódottság helyett fogjuk inkább a nagy melegre.

CSIPI M LEE



HYBRID HEAVEN

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
MENTÉS MEMORY-PAK
EXPANSION PAK
✓ ÉRDEKES TÖRTÉNET, RENGETEG MEGTANULHATÓ MOZDULAT
× GYENGÉN MEGTERVEZETT EGYSZERŰ GRAFIKÁJÚ PÁLYÁK, VONTATOTT BUNYÓ

85%

FIGHTING FORCE 64

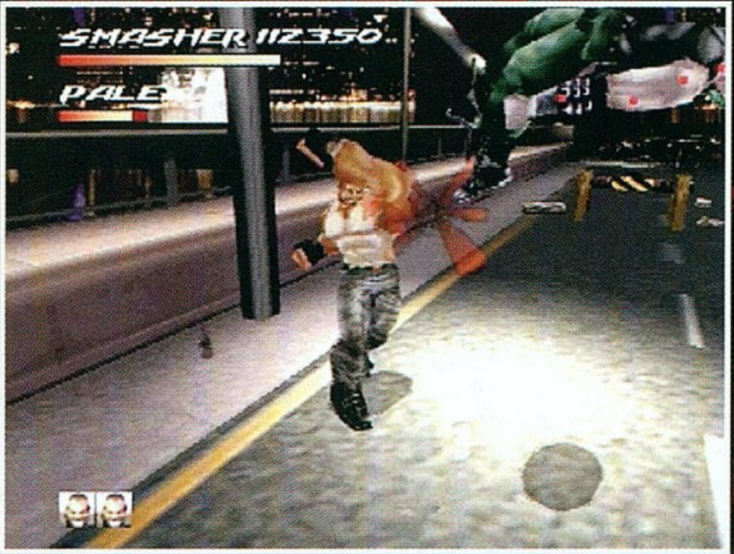
CSAK A FEJÉT, HA LEHET!

Tudjuk, hogy a Fighting Force 64 már cseppet sem friss anyag, de minthogy az igazán nagy nintendós nevek egyelőre még távol maradtak, nem látjuk okát, miért ne raknánk be egy annak idején talán méltatlanul hanyagolt bunyós játékot. Bár hogy valóban "méltatlanul" feledkeztünk-e meg róla, az vita tárgyát képezheti – ismerkedjünk hát meg a játékkal.

Az eredeti Fighting Force még 1997-ben jött ki PlayStationre, ami bizony már nem ma volt. Csak jócskán késve jött ki a PC változat, majd még később – valamikor a tavalyi év elején – az N64-es. Mindezt pedig csak azért fejtegetem ilyen hosszasan, hogy érthető legyen, miért értékelem alább a konverziót, mikor majdnem teljesen azonos a hajdan letesztelt PlayStation-össel.

Annyit tehát előrebocsáthatok: a Fighting Force 64-től senkinek nem fog leesni az álla. Nincs benne semmi olyasmi, ami mostanában bámulatot keltene. Viszont egy dolog mellette szól: akiknek a Final Fight-féle játéktermi automaták voltak a kedvencei, azoknak biztosan tetszik a Fighting Force 64 is. Tulajdonképpen a Core anno a Streets of Ragenek akart egy 3D-s folytatást készíteni, ami csak azért esett kútba, mert a címet nem engedte át a Sega.

Persze meglehet, hogy akadnak, akik nem ismerik a fenti címeket, szóval a tájékozatlanok kedvéért akkor most ismertetném, miről is szól a játék. Tulajdonképpen nincs nehéz dolgom, mert egy szóban össze lehet foglalni: a bunyóról. Kicsit bővebb olvasatban: szépen kidolgozott helyszíneket járhatunk, s mindenhonnan csak az után mehetünk tovább, hogy kiütöttük az összes ránk támadó gazfickót. S hogy miért olyan mérgesek ránk azok a gonosz alakok? Alább olvasható a magyarázat.



HOL MARAD A VILÁG VÉGE?

A történet egy rosszútra tévedt világmegváltóról szól. Dr. Zeng túlságosan is babonás ember, s ezért halálosan komolyan vette az Y2K problémáról és a világvége eljöveteléről szóló locsogásokat. Minden befolyását és anyagi javát arra fordította, hogy majdan szembeszálljon az Armageddon katonáival – megtehette mindezt, hiszen ex-titkosügynökként nagyszerű kapcsolatai voltak sokfelé, beleértve a New York-i alvilágot is. Már alig várta, hogy világ kimutathassa neki a háláját. Ám szegény dokit nagy csalódás érte. Eljött a 2000-es év, de semmi nem történt. Sehol semmi zűr, minden a legnagyobb rendben. Az a sok készülődés mind kárba veszett volna?

Ekkora kudarcot nem tudott elviselni a doktor, az agya teljesen megbomlott. Az vált a fixa ideájává, hogy akkor nyilván neki kell elhoznia a világvégét. Azonnal mozgósítani is kezdte a kis magánhadseregét.

Hát szóval ennek a kis "mozgolódásnak" kell véget vetnünk a Fighting Force team segítségével, ami a legkülönbözőbb, de egyben legrátermettebb utcai harcosokból állt össze. Mace Daniels mint nyomozónő intézkedett az ügyben, valójában ő hozta létre a vele együtt négy tagot számláló csapatot. Hawk Manson egyszerűen csak a szabadság védelmezéséért (meg talán Mace bájai miatt) jelentkezett a munkára. Ben Smashert, az őrült gyilkost csak Mace kérésére engedték ki a börtönből: mintegy ki lett bérelve az alkalomra. Az iskolás lány Alana pedig szeretné megóvni a mostohaapját a csínytevésektől – mert az apucit történetesen Dr. Zengnek hívják.



HÉTKÖZNAPI RAMAZÚRI

A játékban természetesen csak az egyiküket irányítjuk – hogy melyiküket, azt az indulásnál kell eldönteni. Tulajdonképpen nem sok jelentőséggel bír, hogy ki mellett voksolunk, hiszen az ilyen játékoknál nem igazán van szükség technikás bunyóra. Ha különbözik is a szereplők küzdőstílusa, a végeredményt illetően nincs sok eltérés köztük. Nem a stílus a lényeg. Inkább néhány alapszabályra kell ügyelni. Először is nem szabad, hogy bekerítsenek minket. Másodszor pedig, tudni kell, mikor kit kell kifektetni. Logikus, ha egy fickónál pisztoly van, nem szabad megvárni, hogy használja is. Maga a hepaj igazán egyszerű: van egy ütés meg egy rúgás gomb, plusz egy hátra ütés az orvul támadóknak, és egy gomb az ellenfél megragadásához. Nem holmi karate-bajnokok csapnak össze: egyszerű, "hétköznapi" adok-kapok mintájára zajlanak a dolgok. Így például a dologhoz szervesen hozzátartozik, hogy a földön fekvő ellenfelet is meg lehet rugdosni, ami nem éppen lovagias, de mindenképpen kifizetődő megoldás.

A Fighting Force alkotói annyiban újították meg a régi arcade sémát, hogy a 3D-nek köszönhetően beiktattak futás gombot is. Ezzel nem csak, hogy kimenekülhetünk a szorult helyzetekből, de nekifutásból még újabb rúgásokat lehet kivitelezni. Itt kell megemlíteni továbbá az ún. szuper támadást is, amit a futás gombjával, plusz az ütéssel tudunk előcsalni, mely révén a harcosunk körül minden ellenfél elterül. Sajnos azonban van egy szépséghibája ennek a mozdulatnak: olyan erőkifejtést igényel, hogy nem csak az ellenfelek, de a saját energiánkat is csökkenti.

A DÍSZLETEK ÉS A SZEREPLŐK

Hogy miféle ellenfelekkel kerülünk szembe, az abszolúte a helyszíntől függ. A játék elején egy irodaházban próbáljuk elkapni a jómadár Zenget – noha végül elmenekül. Itt például öltönyös testőrök, illetve biztonsági emberek (más szóval: kidobó emberek) állnak az utunkba. Megint mások jönnek, amikor feljutunk Zeng rezidenciájába: a dokit szórakoztató bőrrucis rosszleányok hirte-





len minket kezdenek "szórakoztatni"...

A jobban "felkészült" emberek annyival rosszabbak, hogy fegyver is van náluk. Viszont szerencsére mi magunk is használhatunk fegyvereket! Ennek érdekében is minél hamarabb magunkhoz kell szorítani az ellenfelek kezéből kivert késeket, pisztolyokat és egyéb alkalmatosságokat. Bármennyire is kemény az öklünk, egy "fa testápolóval" azért sokkal hamarabb kikúrálhatjuk a delikvenseket. De a legnagyobb móka az, hogy minden útba kerülő eszközt fel lehet használni az ellenfél puhításához. Így kiüthetjük a tűzoltó fejszét a vész esetére fenntartott üvegszekrényből, s azzal mindjárt hatékonyabban apríthatunk. Ha pedig nincs egyéb kéznél, hát az utunkba kerülő ládákat és hordókat is odahajíthatjuk a minket üldöző csoportosulások közepébe. Az utcán sétálgatva sok helyen eldobált sörösüvegekre figyelhetünk fel: ezeket frankón szilánkokra törhetjük a rosszakaróink koponyáján, majd az üveg nyakát még szúró fegyverként is hasznosíthatjuk. Bár az elmondottakhoz sajnos az is hozzátartozik, hogy ezek a fegyverek nagyon hamar elhasználódnak. A pisztolyokban mindössze 3-4 skúló van, és az ütőszerszámokat is rövid időn belül eldobja az emberünk.

Dr. Zenget hét szinten át üldözhetjük, s mindegyik szinthez úgy 2-3 helyszín tartozik – plusz néhol főellenség is akad. A legkülönfélébb környékeken fordulhatunk meg: New York belvárosi utcáján, avagy vadabb környéken Bronxban, de még a metróban is. Kiváltképp az néz ki jól a helyszíneken, ahogy mozgalmassá teszik őket. Az aluljáróba például metrón érkeznek a huligánok. (Megjegyzem: a metró viszont ugyanolyan idétlenül nyikorog, mint mondjuk a teherlift – ennyit a hangeffektekről.) Az irodaház előtt meg látni, hogy a távolban aktív civilforgalom van. Sőt mi több, a banditák némelyike is autóval jön. A belvárosi utcán egy kisebb balesetnek is szemtanúi lehetünk: a gengszterek furgonja majdnem összeütközik egy taxival, mire a taxi belerohan egy buszmegállóba.

Bronxban pedig külön veszélyt jelent, hogy néha egy-egy autó száguld végig az utcán, a nyomában egy rendőrségi verdával, és természetesen egyik sem riad vissza a cserbenhagyásos gázolástól. De a parkoló autók is életszerű színezetet visznek a cselekménybe. Ha a csetepaté közben beleütünk egy járgányba, megszólal a riasztója. De üthetjük direktbe is őket, mivel a program mindenféle vandálkodást is pontokkal jutalmaz. Totálkárosra törni egy-egy autót még arra is jó, hogy utána az ellenség képébe hajíthatjuk az elgurult abroncsokat. A kóla-automatákat is feltétlenül kezelésbe kell venni, hiszen a kiguruló üdítőkkel felfrissíthetjük az erőnlétünket.





A Tomb Raider alkotógárdája tudta, hogy az ilyen játéktermi stílusú anyagok legnagyobb hátulütője, hogy egyszer végigmegy rajtuk az ember, és azzal annyi a szavatosságnak. Ezért nagyon okosan azt találták ki, hogy bizonyos helyeken elágazásokat iktattak be. Például a metróaluljáróból mehetünk tovább a metróval, de ha úgy van kedvünk, egy repülőtér felé is vehetjük az irányt. Jóllehet ez utóbbi nem csak kedv kérdése, mert az alternatívák egyike általában ponthatárhoz van kötve – ha nincs elég pontunk, nincs választási lehetőség sem.

CSUPÁN EGY PLAYSTATION-ÁTIRAT

Nos, akkor lássunk egy rövid értékelést! A Fighting Force 64 kicsit túl sokáig porosodott az Eidosnál, mire végre átkerült egy olyan kiadóhoz, aki érdemben is foglalkozott vele, és az eltelt idő alatt bizony jobb játékok is születtek – ez már eleve rosszat tett a címnek. Az viszont még nagyobb baj, hogy a konverzió elég gyengécske lett. A grafikával alapvetően nincs baj (azon kívül, hogy némileg már elavult), viszont a program sebessége annál inkább kifogásolható. Amikor nagy a terep, és össznépi "összezördülés" folyik, hát komolyan olyan a játék, mintha lassított felvételt néznénk. A lelassulás fokozottan bosszantó azzal a jelenséggel párosulva, hogy a program túl sok kombót jegyez meg. Már rég rúgni szeretnénk, de a gép még mindig az előzőleg benyomott ütéseket hajtja végre.

A mesterséges intelligencia szintén kissé kezdetlegesnek tűnik – főként mai szemmel. A legjobban az "tetszett", hogy az újonnan érkező banditák mindig befutnak a helyiségek közepéig. Ha ott várjuk őket, szinte belerohannak az öklünkbe.

Mindezek ellenére azonban úgy érzem, a Fighting Force 64-re és a hozzá hasonló játékokra mindig lesz igény. Menni kell, ütni, meg rúgni: ennyi ugyan az egész, de ha valaki nem vágyik egyéb eseményre, az pompásan el tud lenni vele.

V.Z.

FIGHTING FORCE 64

CRAVE/CORE

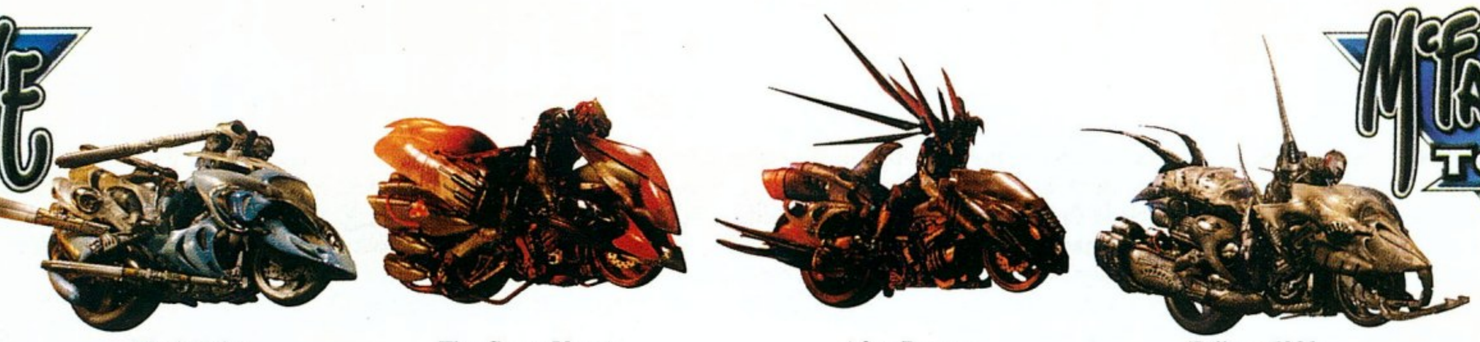
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ A KLASSZIKUS BUNYÓS JÁTÉKOK HAGYOMÁNYAIT ELEVENÍTI MEG

× AZ N64 UGYEBÁR 64 BITES, DE A JÁTÉK MÉG CSAK OLYAN TELJESÍTMÉNYT NYÚJT, MINT ANNO 32 BITEN

70%



Flash Point · The Green Vapor · After Burner · Eclipse 5000

A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT JÚNIUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight · Horrid · Ogre · Skull Queen · Spellcaster · Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



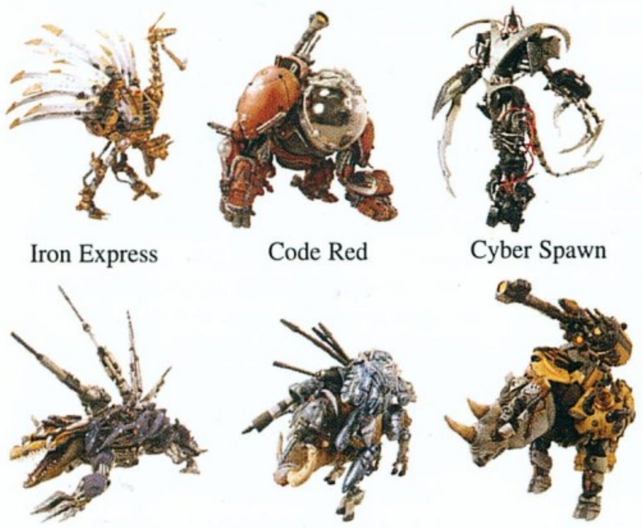
Curse of The Spawn 2 · Zeus · Hatchet · Medusa · Jessica Priest & Mr. Obersmith · Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn · Viper King · The Necromancer · Spawn: The Black Heart · Iguantus & Tuskadon · Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN

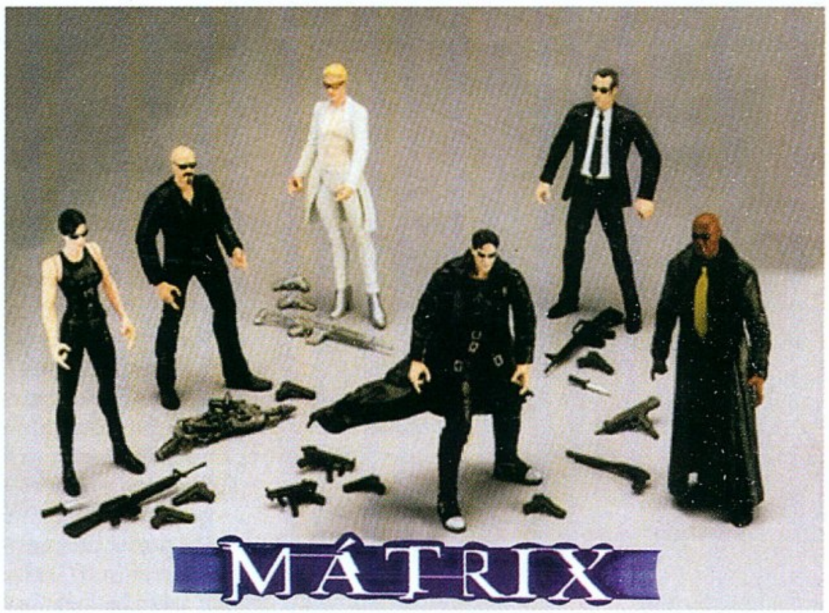


Iron Express · Code Red · Cyber Spawn · Steel Trap · Warzone · Gray Thunder

TIBERIAN SUN



NOD Soldier · GDI Soldier



MOVIE Maniacs



Scream · The Crow · Halloween · Psycho · Chucky · Pumpkinhead

Sleepy Hollow



The Crone · Headless Horseman · Ichabod Crane · Headless Horseman Deluxe Box Set

AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, DE MEGTALÁLHATOD ŐKET BOLTJAINKBAN!



k... választékunkat megtalálod
ol... TOYS katalógusunkban,
4... keresd boltjainkban!

Danger Girl · Manga Spawn · The Simpsons · Duke Nukem · Virus · Carnage · Speed Racer · Popeye · 007 · Bone · Spawn · Scooby-Doo! · Mad Max Road Warrior · Final Fantasy VIII Action Figures · The X Files · Mátrix II · The Smurfs · Star Wars Episode I · Mortal Kombat Trilogy · The Beatles Yellow Submarine · Diddy Kong Racing · Akira · Frank Miller Sin City · Tomb Raider · South Park · Coca-Cola · Chicken Run · Corgi · Mr. Bean

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!





COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA™





West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

AKCIÓFIGURÁK · PC CD ROM · NINTENDO64 · Dreamcast™ · NINTENDO64 · PC CD ROM · AKCIÓFIGURÁK

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76





SEGA™

PlayStation

COLOR GAME BOY





Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296

9 771417 929000